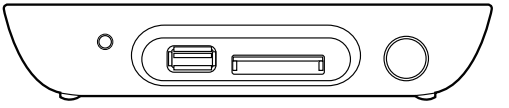
เครื่องเล่นมีเดีย HD



O!PLAY MINI

คู่มือผู้ใช้

TH6072

รุ่น ที่ สอง
เดือนตุลาคม 2010

ลิขสิทธิ์ © 2010 ASUSTeK COMPUTER INC. ลิขสิทธิ์ถูกต้อง

ห้ามทำซ้ำ ส่งต่อ คัดลอก เก็บในระบบที่สามารถเรียกกลับมาได้ หรือแปลส่วนหนึ่งส่วนใดของคู่มือฉบับนี้เป็นภาษาอื่น ซึ่งรวมถึงผลิตภัณฑ์และซอฟต์แวร์ที่บรรจุอยู่ภายใน ยกเว้นเอกสารที่ผู้ซื้อเป็นผู้เก็บไว้เพื่อจุดประสงค์ในการสำรองเท่านั้น โดยไม่ได้รับความยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรอย่างชัดแจ้งจาก ASUSTeK COMPUTER INC. (“ASUS”)

การรับประกันผลิตภัณฑ์หรือบริการ จะไม่ขยายออกไปถ้า: (1) ผลิตภัณฑ์ได้รับการซ่อมแซม, ดัดแปลง หรือเปลี่ยนแปลง ถ้าการซ่อมแซม, การดัดแปลง หรือการเปลี่ยนแปลงนั้นไม่ได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจาก ASUS; หรือ (2) หมายเลขผลิตภัณฑ์ของผลิตภัณฑ์ถูกขีดฆ่า หรือหายไป

ASUS ให้คู่มือฉบับนี้ “ในลักษณะที่เป็น” โดยไม่มีการรับประกันใดๆ ไม่ว่าจะโดยชัดแจ้งหรือเป็นนัย ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดอยู่เพียงการรับประกัน หรือเงื่อนไขของความสามารถเชิงพาณิชย์ หรือความเข้ากันได้สำหรับวัตถุประสงค์เฉพาะ ไม่ว่าจะในกรณีใดๆ ก็ตาม ASUS กรรมการ เจ้าหน้าที่ พนักงาน หรือตัวแทนของบริษัทไม่ต้องรับผิดชอบต่อความเสียหายที่เกิดขึ้นโดยอ้อม โดยกรณีพิเศษ โดยไม่ได้ตั้งใจ หรือโดยเป็นผลกระทบตามมา (รวมถึงความเสียหายจากการสูญเสียกำไร การขาดทุนของธุรกิจ การสูญเสียการใช้งานหรือข้อมูล การหยุดชะงักของธุรกิจ และอื่นๆ ในลักษณะเดียวกันนี้) แม้ว่า ASUS จะได้รับทราบถึงความเป็นไปได้ของความเสียหายดังกล่าว อันเกิดจากข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดในคู่มือหรือผลิตภัณฑ์นี้

ข้อกำหนดและข้อมูลต่างๆ ที่ระบุในคู่มือฉบับนี้ เป็นเพียงข้อมูลเพื่อการใช้งานเท่านั้น และอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามเวลาที่ผ่านไปโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบ จึงไม่ควรถือเป็นภาระผูกพันของ ASUS ASUS ไม่ขอรับผิดชอบหรือรับผิดต่อข้อผิดพลาด หรือความไม่ถูกต้องใดๆ ที่อาจเกิดขึ้นในคู่มือฉบับนี้ รวมทั้งผลิตภัณฑ์และซอฟต์แวร์ที่ระบุในคู่มือด้วย

ผลิตภัณฑ์และชื่อบริษัทที่ปรากฏในคู่มือนี้อาจเป็น หรือไม่เป็นเครื่องหมายการค้าจดทะเบียน หรือลิขสิทธิ์ของบริษัทที่เป็นเจ้าของ และมีการใช้เฉพาะสำหรับการอ้างอิง หรืออธิบายเพื่อประโยชน์ของเจ้าของเท่านั้น โดยไม่มีวัตถุประสงค์ในการละเมิดใดๆ

สารบัญ

ข้อมูลเพื่อความปลอดภัย v
ประกาศเกี่ยวกับใบอนุญาตและเครื่องหมายการค้าสำหรับ Dolby Digital .. vii
ประกาศเกี่ยวกับใบอนุญาตและเครื่องหมายการค้าสำหรับ DTS vii
เกี่ยวกับคู่มือนี้ vii

บทที่ 1 เริ่มต้นการใช้งาน

ยินดีต้อนรับ 1-1
สิ่งต่างๆ ในกล่องบรรจุ 1-1
สรุปข้อมูลจำเพาะ 1-2
ความต้องการของระบบ 1-3
การทำความรู้จักเครื่องเล่นมีเดีย O!PLAY GALLERY ของคุณ 1-3
แผงด้านหน้า 1-3
แผงด้านหลัง 1-4
รีโมทคอนโทรล 1-5
การเตรียมเครื่องเล่นมีเดีย O!Play HD ของคุณให้พร้อม 1-8
การเชื่อมต่ออะแดปเตอร์เพาเวอร์ 1-8
การเชื่อมต่ออุปกรณ์ต่างๆ เข้ากับเครื่องเล่นมีเดีย HD ของคุณ 1-8
การเริ่มต้นใช้งานในครั้งแรก 1-10

บทที่ 2 การใช้เครื่องเล่นมีเดีย O!PLAY MINI

หน้าจอโฮม 2-1
การกำหนดค่า O!PLAY MINI 2-2
การเล่นภาพยนตร์ 2-3
ปุ่มควบคุมภาพยนตร์บนรีโมทคอนโทรล 2-3
การเล่นภาพยนตร์ 2-4
การเล่นเพลง 2-5
ปุ่มควบคุมดนตรีบนรีโมทคอนโทรล 2-5
การเล่นไฟล์เพลง 2-6
การกำหนดค่าการตั้งค่าการเล่นเสียง 2-7
การดูภาพถ่าย 2-8
ปุ่มควบคุมภาพถ่ายบนรีโมทคอนโทรล 2-8
การดูภาพถ่าย 2-9
การดูภาพถ่าย 2-9
การดูภาพถ่ายในโหมดสไลด์โชว์ 2-9
การตั้งค่าเพลงเบื้องหลังสำหรับสไลด์โชว์ 2-10
การกำหนดค่าการตั้งค่าการเล่นภาพถ่าย 2-10

การจัดการไฟล์ของคุณ 2-11
การคัดลอกไฟล์/โฟลเดอร์ 2-11
การเปลี่ยนชื่อไฟล์/โฟลเดอร์ 2-11

บทที่ 3 การแก้ไขปัญหา

การแก้ไขปัญหา 3-1
จอแสดงผล 3-1
เสียง 3-2
วิดีโอ 3-3
อุปกรณ์เก็บข้อมูล USB 3-3
รีโมทคอนโทรล 3-4
การอัปเดตเฟิร์มแวร์ 3-4
การทำงาน/ฟังก์ชั่นล้มเหลว 3-4
ข้อมูลเพิ่มเติม 3-5

ภาคผนวก

ประกาศ ภาคผนวก-1
ใบอนุญาตสาธารณะทั่วไป GNU ภาคผนวก-2
ข้อมูลการติดต่อกับ ASUS ภาคผนวก-8

ข้อมูลเพื่อความปลอดภัย

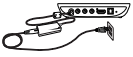
ใช้เฉพาะผ้าแห้งเพื่อทำความสะอาดอุปกรณ์เท่านั้น

อย่า วางบนพื้นผิวทำงานที่ไม่สม่ำเสมอ หรือไม่มั่นคง เข้ารับบริการซ่อมถ้ากรอบโครงเครื่องได้รับความเสียหาย ให้ช่างบริการที่มีคุณสมบัติเป็นผู้ซ่อมแซมทั้งหมด

อย่า ให้สัมผัสกับ หรือใช้ในบริเวณที่อยู่ใกล้ของเหลว ฝน หรือความชื้น

อุณหภูมิที่ปลอดภัย: อุปกรณ์นี้ควรใช้ในสภาพแวดล้อมที่เป็นอุณหภูมิห้องระหว่าง 5°C (41°F) ถึง 35°C (95°F)

อย่า ติดตั้งใกล้อุปกรณ์ที่สร้างความร้อน หรือแหล่งกำเนิดความร้อน เช่น หม้อน้ำ เครื่องทำความร้อน เตา หรือแอมปลิฟาย



ให้แน่ใจว่าคุณเสียบอุปกรณ์ลงในเต้าเสียบที่มีอินพุตไฟฟ้าที่ถูกต้อง (12Vdc, 2A)

อย่า ทิ้งอุปกรณ์ลงในของเสียทั่วไปของชุมชน อุปกรณ์นี้ได้รับการออกแบบให้นำมาใช้ซ้ำและรีไซเคิลได้อย่างเหมาะสม ตรวจสอบระเบียบข้อบังคับสำหรับการทิ้งผลิตภัณฑ์อิเล็กทรอนิกส์

ฉลากเตือน

สัญลักษณ์ฟ้าแลบพร้อมหัวลูกศร ที่อยู่ภายในสามเหลี่ยมด้านเท่า มีไว้เพื่อเตือนผู้ใช้ว่ามีแรงดันไฟฟ้าที่มีอันตรายซึ่งไม่มีฉนวนหุ้มอยู่ด้านในผลิตภัณฑ์ ซึ่งอาจมีขนาดที่จะก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อเหตุการณ์ไฟฟ้าช็อตในบุคคลใด	เพื่อลดความเสี่ยงของการถูกไฟฟ้าช็อต อย่าแกะฝาด้านหลังออก ไม่มีชิ้นส่วนที่สามารถซ่อมแซมได้อยู่ภายใน ให้ช่างบริการที่มีคุณสมบัติเป็นผู้ซ่อมแซมผลิตภัณฑ์	เครื่องหมายตกใจภายในสามเหลี่ยมด้านเท่า มีไว้เพื่อแจ้งให้ผู้ใช้ทราบถึงขั้นตอนการทำงานที่สำคัญ และการบำรุงรักษา (การซ่อม) ในคู่มือที่มาพร้อมกับผลิตภัณฑ์

- ถ้าใส่แบตเตอรี่อย่างไม่ถูกต้อง อาจมีอันตรายจากการระเบิดขึ้นได้ เปลี่ยนโดยใช้เฉพาะแบตเตอรี่ชนิดเดียวกันหรือชนิดที่แนะนำเท่านั้น
- ทิ้งแบตเตอรี่ที่ใช้แล้วตามระเบียบข้อบังคับในท้องถิ่น

ข้อควรระวังเพื่อความปลอดภัย

1. อ่านขั้นตอนเหล่านี้
2. เก็บขั้นตอนเหล่านี้ไว้
3. ใส่ใจคำเตือนทั้งหมด
4. ปฏิบัติตามขั้นตอนทั้งหมด
5. อย่าใช้อุปกรณ์นี้ใกล้น้ำ
6. ทำความสะอาดด้วยผ้าแห้งเท่านั้น
7. อย่าปิดกั้นช่องเปิดระบายอากาศต่างๆ ติดตั้งตามขั้นตอนที่ผู้ผลิตแนะนำ
8. อย่าติดตั้งใกล้แหล่งความร้อนใดๆ เช่น หม้อน้ำรถยนต์ เครื่องทำความร้อน เตาผิง หรืออุปกรณ์อื่นๆ (รวมถึงแอมปลิฟาย) ที่สร้างความร้อน
9. อย่าละเลยวัตถุประสงค์เพื่อความปลอดภัยของปลั๊กที่มีขั้วหรือการต่อสายดิน ปลั๊กที่มีขั้วจะมีที่เสียบสองขา โดยด้านหนึ่งจะกว้างกว่าอีกด้านหนึ่ง ปลั๊กชนิดที่มีสายดินมีที่เสียบสองขา และขาที่สามเป็นขาที่ต่อลงดิน ขาที่กว้าง หรือขาที่สามมีไว้เพื่อความปลอดภัยของคุณ ถ้าปลั๊กที่ให้มาไม่สามารถเสียบในเต้าเสียบของคุณได้ ให้ปรึกษาช่างไฟฟ้าเพื่อทำการเปลี่ยนเต้าเสียบที่ล้าสมัยไปแล้ว
10. ป้องกันไม่ให้มีการเดินผ่านสายไฟ หรือถูกเหยียบโดยเฉพาะอย่างยิ่งที่ปลั๊ก ให้ใช้เต้าเสียบที่สะดวก และอยู่ในจุดที่ออกจากเครื่องใช้ไฟฟ้า
11. ใช้เฉพาะอุปกรณ์ต่อพ่วง/อุปกรณ์เสริมที่ระบุโดยผู้ผลิตเท่านั้น
12. ใช้เฉพาะรถเข็น, แท่นวาง, ขาตั้ง, แผ่นโลหะ หรือโต๊ะที่ระบุโดยผู้ผลิต หรือจำหน่ายพร้อมกับเครื่องใช้เท่านั้น เมื่อใช้รถเข็น ให้ใช้ความระมัดระวังในขณะที่เคลื่อนย้ายรถเข็นที่วางอุปกรณ์ เพื่อหลีกเลี่ยงการบาดเจ็บจากการล้มคว่ำ
13. ถอดปลั๊กอุปกรณ์นี้ระหว่างที่เกิดพายุฝนฟ้าคะนอง หรือเมื่อไม่ได้ใช้เป็นระยะเวลานาน
14. ให้ช่างบริการที่มีคุณสมบัติเป็นผู้ซ่อมแซมทั้งหมด จำเป็นต้องนำอุปกรณ์ไปซ่อมแซม เมื่ออุปกรณ์เกิดความเสียหายในลักษณะใดก็ตาม เช่น สายไฟหรือปลั๊กเสียหาย, ของเหลวหกหรือวัตถุหล่นลงไปในอุปกรณ์, อุปกรณ์สัมผัสถูกฝนหรือความชื้น, อุปกรณ์ทำงานไม่ปกติ หรืออุปกรณ์หล่นพื้น

ประกาศเกี่ยวกับใบอนุญาตและเครื่องหมายการค้าสำหรับ Dolby Digital

ผลิตภายใต้การอนุญาตจาก Dolby Laboratories Dolby และสัญลักษณ์ D คู่ เป็นเครื่องหมายการค้าของ Dolby Laboratories

ประกาศเกี่ยวกับใบอนุญาตและเครื่องหมายการค้าสำหรับ DTS

ผลิตภายใต้การอนุญาตภายใต้สิทธิบัตรสหรัฐอเมริกา #s: 5,451,942; 5,956,674; 5,974, 380; 5,978,762; 6,487,535 & อื่นๆ อยู่ระหว่างการออก & ถือครองสิทธิบัตรสหรัฐอเมริกาและทั่วโลก DTS และ DTS 2.0 + Digital Out เป็นเครื่องหมายการค้าจดทะเบียน และโลโก้และสัญลักษณ์ DTS เป็นเครื่องหมายการค้าของ DTS, Inc.
© 1996–2008 DTS, Inc. สงวนลิขสิทธิ์

เกี่ยวกับคู่มือนี้

คู่มือนี้มีการจัดการอย่างไร

- **บทที่ 1: เริ่มต้นการใช้งาน**
  ให้ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับเครื่องเล่นมีเดีย ASUS O!PLAY MINI ของคุณ
- **บทที่ 2: การใช้เครื่องเล่นมีเดีย ASUS O!PLAY MINI**
  ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องเล่นมีเดีย ASUS O!PLAY MINI ของคุณ
- **บทที่ 3: การแก้ไขปัญหา**
  ให้ทางแก้ปัญหาของคำถามที่พบบ่อยๆ เกี่ยวกับเครื่องเล่นมีเดีย ASUS O!PLAY MINI ของคุณ

ข้อกำหนดที่ใช้ในคู่มือนี้

เพื่อให้แน่ใจว่าคุณจะทำงานต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม
โปรดทราบว่าจะมีการใช้สัญลักษณ์ต่อไปนี้ตลอดทั้งคู่มือฉบับนี้

อันตราย/คำเตือน: ข้อมูลเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการบาดเจ็บ เมื่อพยายามปฏิบัติงานให้สำเร็จ

ข้อควรระวัง: ข้อมูลเพื่อป้องกันความเสียหายต่อชิ้นส่วนต่างๆ เมื่อพยายามปฏิบัติงานให้สำเร็จ

สำคัญ: ข้อมูลที่คุณต้องปฏิบัติตามเพื่อทำงานให้สำเร็จ

หมายเหตุ: เทคนิค และข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่งช่วยคุณทำงานให้สำเร็จ

จะค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้จากที่ไหน

ค้นหาจากแหล่งข้อมูลต่อไปนี้ สำหรับข้อมูลเพิ่มเติม และสำหรับผลิตภัณฑ์และซอฟต์แวร์อัปเดต

1. **ไซต์สนับสนุนของ ASUS**
   ดาวน์โหลดเฟิร์มแวร์ ไดรเวอร์ และยูทิลิตี้ล่าสุดจากเว็บไซต์สนับสนุนของ ASUS ที่ **http://support.asus.com**
2. **โฟรั่ม ASUS**
   รับข่าวสารและข้อมูลล่าสุดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์นี้จากไซต์โฟรั่ม ASUS ที่ **http://vip.asus.com/forum/**
3. **เอกสารเพิ่มเติม**
   ในกล่องบรรจุผลิตภัณฑ์ของคุณอาจมีเอกสารเพิ่มเติมมาให้ เช่นใบรับประกัน ที่ตัวแทนจำหน่ายของคุณเป็นผู้ใส่เข้ามา เอกสารเหล่านี้ ไม่ได้เป็นส่วนของรายการมาตรฐาน

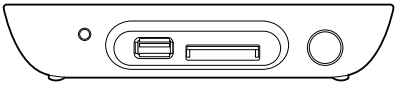
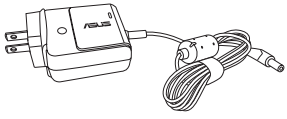
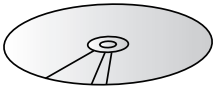
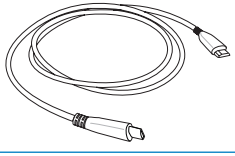
บทที่ 1
เริ่มต้นการใช้งาน

ยินดีต้อนรับ

เครื่องเล่นมีเดีย ASUS O!PLAY MINI

ASUS O!PLAY MINI มีเดีย เพลเยอร์ อนุญาตให้คุณเพลิดเพลินกับไฟล์มีเดียดิจิตอล จากอุปกรณ์เก็บข้อมูล/ฮาร์ดดิสก์ USB ภายนอก หรือการ์ดหน่วยความจำไปยัง TV หรือระบบความบันเทิงของคุณ

สิ่งต่างๆ ในกล่องบรรจุ

	
เครื่องเล่นมีเดีย O!PLAY MINI	รีโมทคอนโทรลพร้อม แบตเตอรี่ AAA 2 ก้อน
	
อะแดปเตอร์เพาเวอร์ AC และสายไฟ	แผ่น CD สนับสนุน (คู่มือผู้ใช้/ยูทิลิตี้)
	
สายเคเบิล HDMI (อุปกรณ์ซื้อเพิ่ม)	สายเคเบิลคอมโพสิต AV (เสียง-วิดีโอ)

คู่มือเริ่มต้นฉบับย่อ

- ถ้ารายการด้านบนเสียหาย หรือหายไป ให้ติดต่อร้านค้าของคุณ
- ขึ้นอยู่กับภูมิภาค สายเคเบิล HDMI อาจให้มาพร้อมกับชุดผลิตภัณฑ์

สรุปข้อมูลจำเพาะ

รูปแบบวิดีโอที่สนับสนุน	MPEG1/2/4, H.264, VC-1, RM/RMVB, WMV9
นามสกุลไฟล์วิดีโอที่สนับสนุน	.mp4, .mov, .xvid, .avi, .asf, .wmv, .flv, .mkv, .rm, .rmvb, .ts, m2ts, .tp, .trp, .dat, .mpg, .vob, .mts, .tso, .ifo, .mlv, .m2v, .m4v
รูปแบบเสียงที่สนับสนุน	MP3, WMA, WAV, ACC, OCG, FLAC, ดอลบี้ ดิจิตอล AC3, DTS ดิจิตอล เซอร์ราวนด, PCM/LPCM, Dolby TrueHD, แท็ก ID3
รูปแบบภาพที่สนับสนุน	JPEG, BMP, PNG, GIF, TIFF
รูปแบบคำบรรยายที่สนับสนุน	SRT, SUB, SMI, IDX+SUB, SSA, ASS
พอร์ต I/O	1 x อินพุตเพาเวอร์ (DC)
	1 x Uพอร์ต USB 2.0
	พอร์ตเสียง/วิดีโอออก
	1 x พอร์ต HDMI
	1 x พอร์ตออปติคัลดิจิตอล (S/PDIF)
	เครื่องอ่าน SD/MMC/MS/xD การ์ด x1
ขนาด	ก x ล x ส: 181.0มม x 125.32มม x 47.73มม
	น้ำหนัก: 480ก
ระดับแรงดันไฟฟ้าเข้า	12Vdc, 2A
การสิ้นเปลืองพลังงาน	5W
อุณหภูมิขณะทำงาน	5˚C (41˚F) - 35˚C (95˚F)

ข้อมูลจำเพาะอาจเปลี่ยนแปลงได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบ

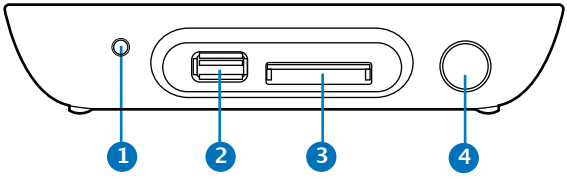
ความต้องการของระบบ

- TV ไฮเดฟฟินิชั่น (HDTV), TV มาตรฐาน หรือจอภาพ HDMI
- อุปกรณ์เก็บข้อมูล (USB แฟลชไดรฟ์ / USB HDD)
- การ์ดหน่วยความจำ (SD/MMC/MS/xD)

- ใช้สายเคเบิล HDMI เพื่อเชื่อมต่อเครื่องเล่นมีเดีย HD ของคุณเข้ากับ HDTV หรือจอภาพ HDMI
- ใช้สายเคเบิลคอมโพสิต AV ที่ให้มาเพื่อเชื่อมต่อเครื่องเล่นมีเดีย HD ของคุณเข้ากับ TV มาตรฐาน

การทำความรู้จักเครื่องเล่นมีเดีย O!PLAY GALLERY ของคุณ

แผงด้านหน้า



1 **ไฟแสดงสถานะ LED**
แสดงสถานะของเครื่องเล่นมีเดีย HD

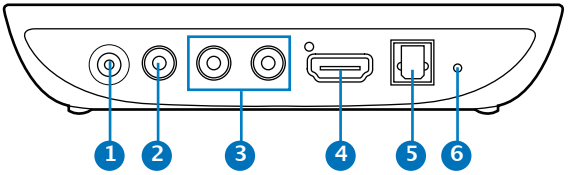
LED	สถานะ	คำอธิบาย
เพาเวอร์	ดับ	อุปกรณ์ปิดอยู่
	สีแดง	อุปกรณ์อยู่ในโหมดสลีป
	สีน้ำเงิน	อุปกรณ์เปิดอยู่

2 **พอร์ต USB 2.0**
เชื่อมต่ออุปกรณ์ USB 2.0 เข้ากับพอร์ตนี้

3 **สล็อตคอมโบ SD/MMC/MS/xD การ์ด**
ใส่ SD/MMC/MS/xD การ์ดลงในสล็อตนี้

4 **ตัวรับ IR (อินฟาเรด)**
อนุญาตให้คุณควบคุมเครื่องเล่นมีเดีย HD โดยใช้รีโมทคอนโทรล IR

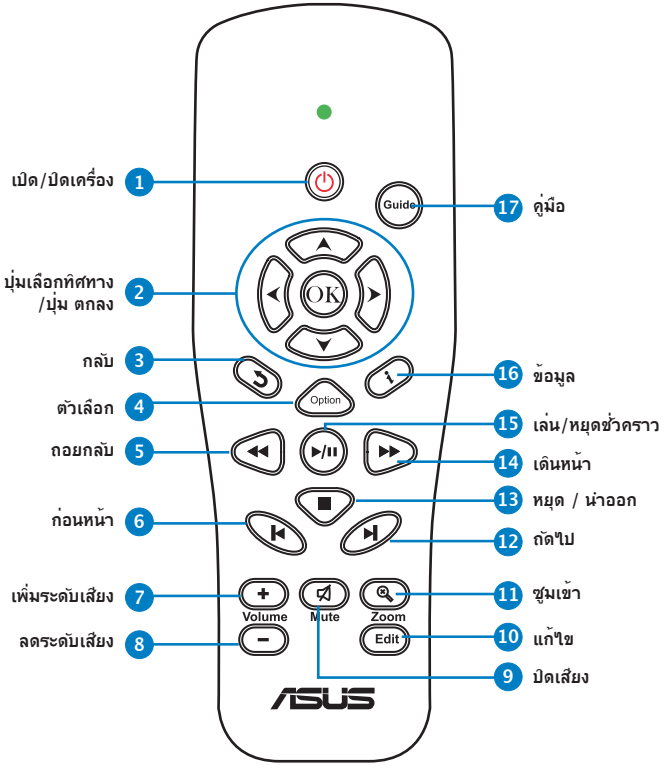
แผงด้านหลัง



1	**อินพุตเพาเวอร์ (DC-เข้า)** เสียบอะแดปเตอร์เพาเวอร์ลงในพอร์ตนี้
2	**เอาต์พุตวิดีโออนาล็อก (สีเหลือง)** เสียบสายเคเบิลคอมโพสิตเพื่อเชื่อมต่อเข้ากับโทรทัศน์หรืออุปกรณ์วิดีโออื่นๆ
3	**เอาต์พุตเสียงอนาล็อก (สีแดงและสีขาว)** เสียบแจ็คสายเคเบิลเสียงด้านซ้ายและขวา เพื่อเชื่อมต่อเข้ากับโทรทัศน์หรืออุปกรณ์เสียงอื่นๆ
4	**พอร์ต HDMI** เสียบสายเคเบิล HDMI เข้ากับพอร์ตนี้ เพื่อเชื่อมต่อไปยังอุปกรณ์ไฮเดฟฟินิชั่น มัลติมีเดีย อินเตอร์เฟซ (HDMI)
5	**เอาต์พุตเสียงดิจิตอล (S/PDIF)** เสียบสายเคเบิลออปติคัลเข้ากับพอร์ตนี้ เพื่อเชื่อมต่อระบบเสียง Hi-Fi ภายนอก
6	**ปุ่มรีเซ็ต** ใช้เข็มหมุด หรือคลิปหนีบกระดาษ กดปุ่มนี้เพื่อรีเซ็ตอุปกรณ์กลับเป็นการตั้งค่าเริ่มต้นจากโรงงาน

รีโมทคอนโทรล

ใช้รีโมทคอนโทรลเพื่อเปิด/ปิดเครื่องเล่นมีเดีย O!Play HD, เรียกดูภายในเมนู และเลือกไฟล์มีเดียที่จะเล่น ดู หรือฟัง

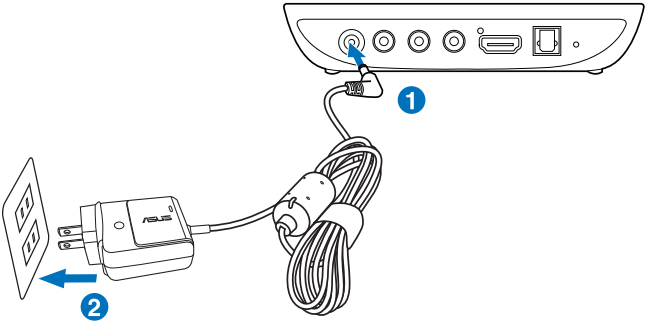


1		**เปิด/ปิดเครื่อง** เปิดหรือปิดเครื่องเล่นมีเดีย HD
2	**ปุ่มเลือกทิศทาง/ปุ่มตกลง**	
	 	กดปุ่มขึ้น/ลง เพื่อเลื่อนภายในแถบเมนูในเมนูย่อย กดปุ่มขึ้น/ลง เพื่อลด/เพิ่มค่าที่เป็นตัวเลข
		กดปุ่มซ้าย/ขวา เพื่อเลื่อนภายในเมนูหลัก ในหน้าจอหลัก กดปุ่มซ้าย/ขวา เพื่อเลื่อนภายในรายการในเมนูย่อย
		กด **ตกลง** เพื่อยืนยันการเลือก
3		**กลับ** กลับไปยังหน้าจอก่อนหน้า
4		**ตัวเลือก** กดเพื่อเลือกภาพยนตร์ เพลง และเอฟเฟ็กต์ภาพ
5		**ถอยกลับ** กดเพื่อเล่นถอยกลับ
6		**ก่อนหน้า** กลับไปยังไฟล์มีเดียก่อนหน้า
7		**เพิ่มระดับเสียง** เพิ่มระดับเสียง
8		**ลดระดับเสียง** ลดระดับเสียง
9		**ปิดเสียง** กดเพื่อปิดเอาต์พุตเสียง
10		**แก้ไข** กดเพื่อคัดลอก ลบ เปลี่ยนชื่อ และย้ายไฟล์

11		**ซูมเข้า** ซูมเข้าบนหน้าจอ
12		**ถัดไป** ไปยังไฟล์มีเดียถัดไป
13		**หยุด** กดเพื่อหยุดการเล่น กดเป็นเวลา 3 วินาทีเพื่อนำแผ่นดิสก์ออกจากฮาร์ดดิสก์ภายนอก
14		**เดินหน้า** กดเพื่อเล่นไปข้างหน้าอย่างเร็ว
15		**หยุดชั่วคราว/เล่น** สลับระหว่างการเล่นและการหยุดชั่วคราว
16		**ข้อมูล** กดเพื่อแสดงข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ วิดีโอ หรือเพลง
17		**คู่มือ** กดเพื่อดูเมนู คำแนะนำ

การเตรียมเครื่องเล่นมีเดีย O!Play HD ของคุณให้พร้อม

การเชื่อมต่ออะแดปเตอร์เพาเวอร์



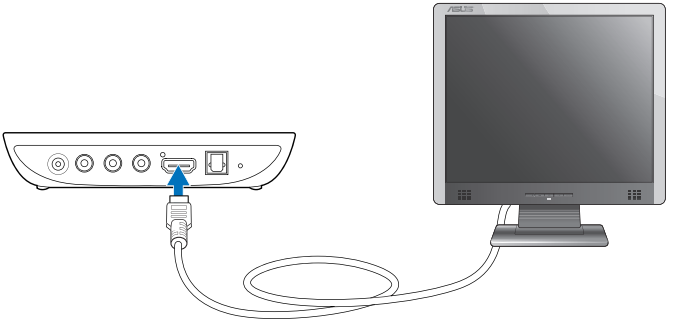
ในการเชื่อมต่ออะแดปเตอร์เพาเวอร์:

1. เชื่อมต่ออะแดปเตอร์ AC เข้ากับพอร์ต DC–เข้า ที่ด้านหลังของเครื่องเล่นมีเดีย HD ของคุณ
2. เชื่อมต่ออะแดปเตอร์ AC เข้ากับแหล่งจ่ายไฟ

การเชื่อมต่ออุปกรณ์ต่างๆ เข้ากับเครื่องเล่นมีเดีย HD ของคุณ

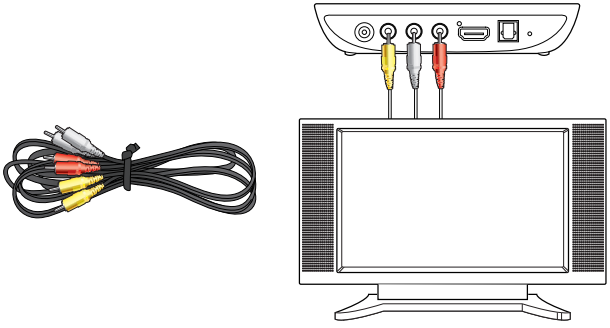
ในการเชื่อมต่ออุปกรณ์ต่างๆ เข้ากับเครื่องเล่นมีเดีย HD ของคุณ:

1. ใช้วิธีใดวิธีหนึ่งต่อไปนี้เพื่อเชื่อมต่อจอแสดงผลเข้ากับเครื่องเล่นมีเดีย HD ของคุณ:
   - ใช้สายเคเบิล HDMI เพื่อเชื่อมต่อเครื่องเล่นมีเดีย HD ของคุณเข้ากับ HDTV หรือจอภาพ HDMI

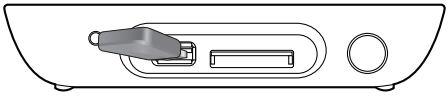


ขึ้นอยู่กับภูมิภาค สายเคเบิล HDMI อาจให้มาพร้อมกับชุดผลิตภัณฑ์ของ HD มีเดียเพลเยอร์ของคุณ

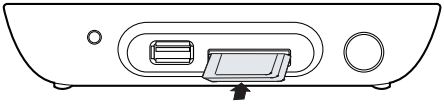
- ใช้สายเคเบิลคอมโพสิต AV ที่ให้มาเพื่อเชื่อมต่อเครื่องเล่นมีเดีย HD ของคุณเข้ากับ TV มาตรฐาน



2. ใช้วิธีใดวิธีหนึ่งต่อไปนี้เพื่อเชื่อมต่ออุปกรณ์เก็บข้อมูลหรือการ์ดหน่วยความจำเข้ากับเครื่องเล่นมีเดีย HD ของคุณ:
   - เสียบอุปกรณ์เก็บข้อมูล USB เช่น ฮาร์ดไดรฟ์พกพา หรือ USB แฟลชดิสก์ เข้ากับพอร์ต USB ที่แผงด้านหน้าของ HD มีเดีย เพลเยอร์ของคุณ



   - ใส่การ์ดหน่วยความจำ เช่น SD/MMC/MS/xD การ์ดลงในสล็อตการ์ดที่เหมาะสมที่ด้านขวาของ HD มีเดีย เพลเยอร์ของคุณ



3. ใช้สายเคเบิล S/PDIF เพื่อเชื่อมต่อระบบเสียงของคุณเข้ากับ HD มีเดีย เพลเยอร์
4. เสียบสายไฟของเครื่องเล่นมีเดีย HD ของคุณเข้ากับแหล่งจ่ายไฟ
5. เปิดเครื่อง HDTV, TV หรือจอภาพ HDMI
6. ถ้าคุณกำลังใช้ HDTV หรือ TV มาตรฐาน ให้ตั้งค่า HDTV/TV ของคุณไปเป็นโหมดวิดีโอ

   ถ้าคุณกำลังใช้จอภาพ HDMI, ตรวจดูให้แน่ใจว่าความละเอียดการแสดงผลของจอภาพถูกตั้งค่าเป็น **HDMI**

ดูเอกสารที่มาพร้อมกับจอภาพ HDMI ของคุณ

การเริ่มต้นใช้งานในครั้งแรก

เมื่อคุณเริ่มเครื่องเล่นมีเดีย HD ของคุณเป็นครั้งแรก จะมีหน้าจอหลายหน้าจอปรากฏขึ้นเพื่อแนะนำคุณเกี่ยวกับการกำหนดการตั้งค่าพื้นฐานของเครื่องเล่นมีเดีย HD ของคุณ

ในการเริ่มต้นใช้งานในครั้งแรก:

1. เปิดเครื่องเล่นมีเดีย HD และ HDTV, TV หรือจอภาพ HDMI ของคุณ
   - ถ้าคุณกำลังใช้ HDTV หรือ TV มาตรฐาน ให้ตั้งค่า HDTV/TV ของคุณไปเป็นโหมดวิดีโอ
   - ถ้าคุณกำลังใช้จอภาพ HDMI, ตรวจดูให้แน่ใจว่าความละเอียดการแสดงผลของจอภาพถูกตั้งค่าเป็น **HDMI**
2. ตัวช่วยสร้างการตั้งค่าจะปรากฏขึ้น ปฏิบัติตามขั้นตอนบนหน้าจอ เพื่อทำกระบวนการตั้งค่าให้สมบูรณ์

ใช้รีโมทคอนโทรลเพื่อเคลื่อนที่ในหน้าจอ

บทที่ 2
การใช้เครื่องเล่นมีเดีย O!PLAY MINI

หน้าจอโฮม

หน้าจอโฮม ประกอบด้วยตัวเลือกหลักเหล่านี้: **Movies (ภาพยนตร์), Photo (ภาพถ่าย), Music (ดนตรี), File Manager (ตัวจัดการไฟล์)** และ **Setup (ตั้งค่า)**

ตัวจัดการไฟล์ อนุญาตให้คุณดูไฟล์มีเดียของคุณทั้งหมดในอุปกรณ์เก็บข้อมูลของคุณ

การกำหนดค่า O!PLAY MINI

ในการกำหนดค่า O!PLAY MINI

1. จากหน้าจอหลัก, กดปุ่มซ้าย/ขวา ◁ / ▷ เพื่อเลื่อนไปยัง **Setup (ตั้งค่า)**, จากนั้นกด OK

2. กดปุ่มขึ้น/ลง △ / ▽ เพื่อเลื่อนภายใน **System (ระบบ)**, **Audio (เสียง)**, **Video (วิดีโอ)** และ **Firmware Upgrade (อัพเกรดเฟิร์มแวร์)** จากนั้นกด OK เพื่อกำหนดค่าประเภทที่เลือกของคุณ
3. กดปุ่มขึ้น/ลง △ / ▽ เพื่อเคลื่อนที่ไป ยังรายการที่คุณต้องการกำหนดค่า
4. กดปุ่มก่อนหน้า/ถัดไป ⏮ / ⏭ เพื่อเปลี่ยนไปยังประเภทต่างๆ

Use the up/down keys △ / ▽ to increase/decrease a numerical value if necessary.

5. กด OK เพื่อบันทึก หรือกด ↩ เพื่อยกเลิกการตั้งค่าที่ทำลงไป

การเล่นภาพยนตร์

ปุ่มควบคุมภาพยนตร์บนรีโมทคอนโทรล

ปุ่ม	ฟังก์ชั่น
	กดเพื่อแสดงข้อมูลไฟล์ของภาพยนตร์
	กดเพื่อกลับไปยังหน้าจอก่อนหน้า
	กดเพื่อสลับระหว่างการเล่นและการหยุดชั่วคราว
	กดเพื่อเล่นถอยกลับ กดซ้ำๆ เพื่อเปลี่ยนความเร็วการถอยหลังเป็น x1.5, x2, x4, x8, x16, x32 หรือความเร็วปกติ (x1)
	กดเพื่อเล่นไปข้างหน้าอย่างเร็ว กดซ้ำๆ เพื่อเปลี่ยนความเร็วการเล่นไปข้างหน้าเป็น x1.5, x2, x4, x8, x16, x32 หรือความเร็วปกติ (x1)
	กดเพื่อหยุดการเล่น
	กดเพื่อกำหนดค่าของการตั้งค่าการเล่นวิดีโอ
	กดเพื่อเพิ่มระดับเสียง
	กดเพื่อลดระดับเสียง
	กดเพื่อกลับไปยังไฟล์วิดีโอก่อนหน้า
	กดเพื่อไปยังไฟล์วิดีโอถัดไป
	กดเพื่อปิดเอาต์พุตเสียง

การเล่นภาพยนตร์

ในการเล่นภาพยนตร์:

1. **จากหน้าจอหลัก, กดปุ่มซ้าย/ขวา** ◁ / ▷ เพื่อเลื่อนไปยัง **Movies (ภาพยนตร์)**, จากนั้นกด OK

2. ใช้ปุ่มขึ้น/ลง △ / ▽, เลือกแหล่งข้อมูลของไฟล์วิดีโอของคุณ, จากนั้นกด OK

3. ใช้ ปุ่มขึ้น/ลง △ / ▽ เพื่อค้นหาภาพยนตร์ที่คุณต้องการเล่น กด OK หรือ ▶/❚❚ เพื่อเล่นภาพยนตร์ คุณสามารถกดปุ่ม ตัวเลือก Option เพื่อเลือกเอฟเฟกต์ภาพยนตร์

การเล่นเพลง

ปุ่มควบคุมดนตรีบนรีโมทคอนโทรล

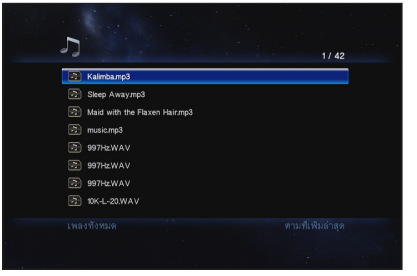
ปุ่ม	ฟังก์ชั่น
	กดเพื่อแสดงข้อมูลไฟล์ของเพลง
	กดเพื่อกลับไปยังหน้าจอก่อนหน้า
	กดเพื่อสลับระหว่างการเล่นและการหยุดชั่วคราว
	กดเพื่อเล่นถอยกลับ กดซ้ำๆ เพื่อเปลี่ยนความเร็วการถอยหลังเป็น x1.5, x2, x4, x8, x16, x32 หรือความเร็วปกติ (x1)
	กดเพื่อเล่นไปข้างหน้าอย่างเร็ว กดซ้ำๆ เพื่อเปลี่ยนความเร็วการเล่นไปข้างหน้าเป็น x1.5, x2, x4, x8, x16, x32 หรือความเร็วปกติ (x1)
	กดเพื่อหยุดการเล่น
	กดเพื่อกำหนดค่าของการตั้งค่าการเล่นเพลง
	กดเพื่อเพิ่มระดับเสียง
	กดเพื่อลดระดับเสียง
	กดเพื่อกลับไปยังไฟล์เพลงก่อนหน้า
	กดเพื่อไปยังไฟล์เพลงถัดไป
	กดเพื่อปิดเอาต์พุตเสียง

การเล่นไฟล์เพลง

ในการเล่นไฟล์เพลง:

1. จากหน้าจอหลัก, กดปุ่มซ้าย/ขวา ◁ / ▷ เพื่อเลื่อนไปยัง **Music (ดนตรี)**, จากนั้นกด OK

2. ใช้ปุ่มขึ้น/ลง △ / ▽, เลือกแหล่งข้อมูลของไฟล์เพลงของคุณ, จากนั้นกด OK ค้นหาไฟล์เพลงที่คุณต้องการเล่น



3. ใช้ปุ่มขึ้น/ลง △ / ▽ เพื่อค้นหาเพลงที่คุณต้องการฟัง กด OK หรือ ▶/II เพื่อเล่นเพลง

การกำหนดค่าการตั้งค่าการเล่นเสียง

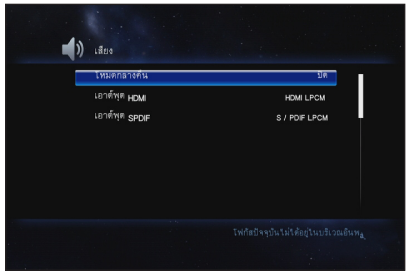
เมนู Audio Playback Setting (การตั้งค่าการเล่นเสียง) อนุญาตให้คุณกำหนดค่าการตั้งค่าเสียงต่างๆ เช่น ตัวเลือก **Repeat (ซ้ำ)** และ **Shuffle Loop (ลูปสุ่ม)**

ในการกำหนดค่าการตั้งค่าการเล่นเสียง:

1. ระหว่างการเล่น, กด Option เพื่อเปิดเมนู Audio Playback Setting (การตั้งค่าการเล่นเสียง)
2. กดปุ่ม ขึ้น/ลง / เพื่อเลือกจากตัวเลือกการเล่นต่อไปนี้: **Repeat Off (ปิดการซ้ำ), Repeat On (เปิดการซ้ำ), Repeat All (ซ้ำทั้งหมด)** และ **Shuffle Loop (ลูปสลับ)** กด OK เพื่อยืนยันสิ่งที่เลือก

ในการกำหนดค่าการตั้งค่าเสียงจากโหมด Setup (ตั้งค่า):

1. จากหน้าจอหลัก, กดปุ่มซ้าย/ขวา / เพื่อเลื่อนไปยัง **Setup (ตั้งค่า)**, จากนั้นกด OK
2. เลื่อนไปยัง **Audio (เสียง)** จากนั้นกดปุ่มขึ้น/ลง / เพื่อเลือกระหว่างการตั้งค่า/โหมดเสียงต่อไปนี้:
   - **Night Mode (โหมดกลางคืน):** เลือกการตั้งค่านี้ถ้าคุณต้องการฟังเพลงในช่วงเวลากลางคืนโดยไม่รบกวนผู้อื่น
   - **HDMI Output (เอาต์พุต HDMI):** เลือกการตั้งค่านี้ ถ้าเอาต์พุตเสียงจะมาจากจอแสดงผลภายนอกแบบไฮเดฟฟินิชั่นที่เชื่อมต่อเข้ากับ HD มีเดีย เพลเยอร์ของคุณผ่านสายเคเบิล HDMI
   - **SPDIF Output (เอาต์พุต SPDIF):** เลือกการตั้งค่านี้ สำหรับ S/PDIF ออดิโอ รีซีฟเวอร์



3. **กดปุ่มขวา** เพื่อแสดงตัวเลือกสำหรับการตั้งค่าเสียงที่เลือกของคุณ

การดูภาพถ่าย

ปุ่มควบคุมภาพถ่ายบนรีโมทคอนโทรล

ปุ่ม	ฟังก์ชั่น
	กดเพื่อแสดงข้อมูลไฟล์ของภาพถ่าย
	กดเพื่อกลับไปยังหน้าจอก่อนหน้า
	กดเพื่อสลับระหว่างการเล่นและการหยุดชั่วคราว
	กดเพื่อเล่นถอยกลับ กดซ้ำๆ เพื่อเปลี่ยนความเร็วการถอยหลังเป็น x1.5, x2, x4, x8, x16, x32 หรือความเร็วปกติ (x1)
	กดเพื่อเล่นไปข้างหน้าอย่างเร็ว กดซ้ำๆ เพื่อเปลี่ยนความเร็วการเล่นไปข้างหน้าเป็น x1.5, x2, x4, x8, x16, x32 หรือความเร็วปกติ (x1)
	กดเพื่อหยุดการเล่น
	กดเพื่อกำหนดค่าของการตั้งค่าการเล่นภาพถ่าย
	กดเพื่อเพิ่มระดับเสียง
	กดเพื่อลดระดับเสียง
	กดเพื่อกลับไปยังภาพถ่ายก่อนหน้า
	กดเพื่อไปยังภาพถ่ายถัดไป
	กดเพื่อปิดเอาต์พุตเสียง

การดูภาพถ่าย

การดูภาพถ่าย

ในการดูภาพถ่าย:

1. **จากหน้าจอหลัก, กดปุ่มซ้าย/ขวา** / **เพื่อเลื่อนไปยัง Photos (ภาพถ่าย)**, จากนั้นกด

2. ใช้ปุ่มขึ้น/ลง / , เลือกแหล่งข้อมูลของภาพถ่ายของคุณ, จากนั้นกด ค้นหาภาพถ่ายที่คุณต้องการดู
3. กด เพื่อเรียกดูภาพถ่าย กด เพื่อดูภาพถ่ายในโหมดสไลด์โชว์

การดูภาพถ่ายในโหมดสไลด์โชว์

ในการดูภาพถ่ายในโหมดสไลด์โชว์:

1. ขณะที่ภาพถ่ายที่เลือกแสดงแบบเต็มหน้าจอ, กด บนรีโมทคอนโทรลเพื่อเริ่มสไลด์โชว์ ภาพถ่ายในโฟลเดอร์ต้นทางเดียวกันจะแสดงตามลำดับ
2. กด เพื่อหยุดสไลด์โชว์ชั่วคราว

   กด หรือ เพื่อกลับไปยังโฟลเดอร์ต้นทาง

การตั้งค่าเพลงเบื้องหลังสำหรับสไลด์โชว์

ในการตั้งค่าเพลงเบื้องหลังสำหรับสไลด์โชว์

1. ก่อนที่จะดูภาพ, ไปที่ **Music (ดนตรี)** และเล่นไฟล์เพลงก่อน
2. กด ⟲ เพื่อกลับไปยังหน้าจอโฮม จากนั้นไปที่ **Photo (ภาพถ่าย)** เพื่อเริ่มสไลด์โชว์ภาพถ่าย สไลด์โชว์จะเล่นพร้อมกับเพลงเบื้องหลัง

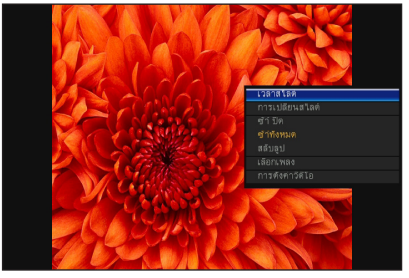
กด ⟲ แทนที่จะกด ■ ในขณะที่เล่นไฟล์เพลง ไม่เช่นนั้นเพลงเบื้องหลังจะไม่เล่น

การกำหนดค่าการตั้งค่าการเล่นภาพถ่าย

เมนู Photo Playback Setting (การตั้งค่าการเล่นภาพถ่าย) อนุญาตให้คุณกำหนดค่าการตั้งค่าภาพถ่าย เช่น การหมุนภาพ, เวลาสไลด์โชว์, เอฟเฟ็กต์การเปลี่ยนสไลด์โชว์, เอฟเฟ็กต์เคน เบิร์นส์, ตัวเลือกการซ้ำ และลูปสุ่ม

ในการกำหนดค่าการตั้งค่าการเล่นภาพถ่าย:

1. ระหว่างการเล่น, กด Option เพื่อเปิดเมนู Photo Playback Setting (การตั้งค่าการเล่นภาพถ่าย)
2. กดปุ่มขึ้น/ลง ▲ / ▼ เพื่อเคลื่อนที่ไปยังฟังก์ชั่นที่คุณต้องการกำหนดค่า กด OK เพื่อเข้าสู่เมนูย่อยเพื่อยืนยันสิ่งที่ เลือก
3. เลื่อนไปยังตัวเลือกที่ต้องการ, จากนั้น กด OK เพื่อบันทึก หรือกด ⟲ เพื่อยกเลิกการตั้งค่าที่ทำลงไป



การจัดการไฟล์ของคุณ

ตัวจัดการไฟล์ มีให้ทั้งคุณสมบัติในการจัดการอุปกรณ์ และการจัดการไฟล์มีเดีย ซึ่งช่วยให้คุณสามารถเรียกดูไฟล์มีเดียตาม **USB** และ **Card Reader (เครื่องอ่านการ์ด)**

การคัดลอกไฟล์/โฟลเดอร์

ในการคัดลอกไฟล์/โฟลเดอร์:

1. จากหน้าจอหลัก, กดปุ่มซ้าย/ขวา ◁ / ▷ เพื่อเลื่อนไปยัง **File Manager (ตัวจัดการไฟล์)**, จากนั้นกด OK
2. ค้นหาไฟล์หรือโฟลเดอร์ที่คุณต้องการคัดลอกจากแหล่งเก็บข้อมูลเหล่านี้: **USB** และ **Card Reader (เครื่องอ่านการ์ด)**
3. กด Option, และเลือก **Copy (คัดลอก)**
4. กด Option เพื่อเลือกไฟล์หรือโฟลเดอร์ที่คุณต้องการคัดลอก
5. กด OK เพื่อยืนยันการเลือก
6. กดปุ่มขึ้น/ลง △ / ▽ เพื่อเลือกโฟลเดอร์เป้าหมาย หรือปลายทางที่คุณต้องการคัดลอกไฟล์/โฟลเดอร์ไปยัง
7. กด OK เพื่อยืนยันโฟลเดอร์เป้าหมายหรือปลายทาง
8. รอครู่หนึ่ง จนกระทั่งกระบวนการเสร็จ, จากนั้นคลิก OK

การเปลี่ยนชื่อไฟล์/โฟลเดอร์

ในการเปลี่ยนแปลงไฟล์/โฟลเดอร์:

1. จากหน้าจอหลัก, กดปุ่มซ้าย/ขวา ◁ / ▷ เพื่อเลื่อนไปยัง **File Manager (ตัวจัดการไฟล์)**, จากนั้นกด OK
2. ค้นหาไฟล์หรือโฟลเดอร์ที่คุณต้องการเปลี่ยนชื่อจากแหล่งเก็บข้อมูลเหล่านี้: **USB** และ **Card Reader (เครื่องอ่านการ์ด)**
3. กด Option, และเลือก **Rename (เปลี่ยนชื่อ)**
4. ในการป้อนชื่อใหม่สำหรับไฟล์หรือโฟลเดอร์ของคุณ ให้ใช้ปุ่มเลือกทิศทางเพื่อเลื่อนภายในแป้นพิมพ์เสมือน
5. เมื่อคุณป้อนชื่อใหม่เสร็จแล้ว, เลื่อนไปยังปุ่ม **OK (ตกลง)** บนแป้นพิมพ์เสมือน เพื่อยืนยันชื่อไฟล์หรือโฟลเดอร์ใหม่

บทที่ 3
การแก้ไขปัญหา

การแก้ไขปัญหา

เนื้อหาในส่วนนี้ ให้คำตอบของปัญหาทั่วไปบางอย่างซึ่งคุณอาจพบในขณะที่ติดตั้ง หรือใช้เครื่องเล่นมีเดีย ASUS O!Play MINI ปัญหาเหล่านี้ มีวิธีการแก้ไขง่ายๆ ซึ่งคุณสามารถดำเนินการได้ด้วยตัวเอง ติดต่อฝ่ายสนับสนุนด้านเทคนิคของ ASUS ถ้าคุณพบกับปัญหาที่ไม่ได้กล่าวไว้ในส่วนนี้

จอแสดงผล

ค่าถามที่1. เครื่องเล่นมีเดียไม่ทำงาน
คุณคิดว่าปัญหาอาจเกี่ยวข้องกับอะแดปเตอร์ของ เครื่องเล่นมีเดีย

- อาจเป็นไปได้ว่า อะแดปเตอร์เพาเวอร์ของเครื่องเล่นมีเดียใช้ฟังก์ชั่นการป้องกันการโอเวอร์โหลด ซึ่งคือ การปิดเครื่องอัตโนมัติระหว่างเงื่อนไขที่มีการโอเวอร์โหลด เช่น กระแสไฟฟ้าสูงเกินไป แรงดันไฟฟ้าสูงเกินไป และอุณหภูมิสูงเกินไป
- ตัดการเชื่อมต่ออะแดปเตอร์เพาเวอร์ของเครื่องเล่นมีเดียและรอสองสามนาที ก่อนที่คุณจะเสียบอะแดปเตอร์เพาเวอร์ของเครื่องเล่นมีเดียลงในเต้าเสียบโดยตรง เปิดเครื่องเล่นมีเดียอีกครั้ง
- ถ้าปัญหายังคงมีอยู่ ให้ติดต่อร้านค้าของคุณ

ค่าถามที่2. หน้าจอ TV ว่างเปล่า และ LED เพาเวอร์ของเครื่องเล่นมีเดียดับ

- ตรวจดูให้แน่ใจว่า TV เปิดอยู่
- ตรวจดูให้แน่ใจว่าอะแดปเตอร์เพาเวอร์ของเครื่องเล่นมีเดีย และเต้าเสียบไฟฟ้าทำงาน
- ตรวจดูให้แน่ใจว่าปลั๊กอะแดปเตอร์เพาเวอร์ของเครื่องเล่นมีเดียเสียบอยู่กับแผงด้านหลังของเครื่องเล่นและเต้าเสียบไฟฟ้าอย่างแน่นหนา

ค่าถามที่3. ไม่สามารถเห็น Setup Wizard (ตัวช่วยสร้างการตั้งค่า)
เมื่อฉันเปิด เครื่องเล่นในครั้งแรก หน้าจอ TV ว่างเปล่า และ LED เพาเวอร์ของเครื่องเล่น มีเดียติด

- ตรวจดูให้แน่ใจว่า TV เปิดอยู่
- ตรวจดูให้แน่ใจว่าสายเคเบิล AV/HDMI เชื่อมต่ออย่างเหมาะสมไปยังปลายทางที่ถูกต้องทั้งบน TV และเครื่องเล่นมีเดีย
- ตรวจดูให้แน่ใจว่า TV เปลี่ยนไปยังแหล่งสัญญาณวิดีโอที่เหมาะสม (AV เข้า หรือ HDMI) คุณอาจจำเป็นต้องใช้รีโมทคอนโทรลของ TV เพื่อเปลี่ยนแหล่งสัญญาณวิดีโอ
- ปิดมีเดีย เพลเยอร์ของคุณและรอสองสามนาที ก่อนที่จะเปิดขึ้นมาอีกครั้ง หรือกดปุ่มรีเซ็ตที่แผงด้านหลัง
- ให้แน่ใจว่าความละเอียด HDMI ของ TV ของคุณรองรับ 720p, 1080i หรือ 1080p

ค่าถามที่4. หน้าจอ TV กะพริบและเลื่อน

- ตรวจดูให้แน่ใจว่าสายเคเบิล AV/HDMI เชื่อมต่ออย่างเหมาะสมไปยังปลายทางที่ถูกต้องทั้งบน TV และเครื่องเล่นมีเดีย
- ตรวจดูให้แน่ใจว่า LED เพาเวอร์ของเครื่องเล่นมีเดียติดอยู่
- ตรวจดูให้แน่ใจว่าการตั้งค่าระบบ TV เหมาะกับระบบที่ใช้ในประเทศของคุณ
- ตรวจดูให้แน่ใจว่าได้เลือกตัวเลือกความละเอียดวิดีโอที่ถูกต้อง

ค่าถามที่5. ไม่พบไฟล์เพลง ภาพยนตร์ หรือภาพถ่ายของฉัน

- ตรวจดูให้แน่ใจว่า มีเดียเซิร์ฟเวอร์ (เช่นอุปกรณ์เก็บข้อมูล USB) หรือคอมพิวเตอร์ของคุณเปิดอยู่ และไม่ได้อยู่ในโหมดสแตนด์บาย
- ตรวจดูให้แน่ใจว่าไฟล์มีรูปแบบไฟล์ที่ได้รับการสนับสนุน และไม่ได้เสียหาย

ค่าถามที่6. ไฟล์บางประเภทไม่สามารถเล่นบนเครื่องเล่นมีเดียได้

เครื่องเล่นมีเดียอาจไม่สนับสนุนวิดีโอหรือรูปแบบเสียงที่ใช้ในไฟล์ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบมีเดียที่เครื่องเล่นมีเดียสนับสนุน ให้ดูสรุปข้อมูลจำเพาะ ในบทที่ 1

ค่าถามที่7. เมื่อฉันเลือกไฟล์ มีเพียง วิดีโอ/เพลง/ภาพถ่ายเดียวที่เล่นเท่านั้น ฉันจะเล่น รายการทั้งหมดได้อย่างไร?

ในขณะที่เลือก วิดีโอ/เพลง/ภาพถ่ายที่จะเล่น, การกดปุ่ม ตกลง บนรีโมทคอนโทรล จะเล่นเฉพาะไฟล์ที่เลือกเท่านั้น ในขณะที่การกดปุ่ม เล่น/หยุดชั่วคราว จะเล่นรายการไฟล์ทั้งหมด

เสียง

ค่าถามที่1.ไม่มีเสียง

- ตรวจดูให้แน่ใจว่าระดับเสียงบนระบบความบันเทิงไม่ได้อยู่ในโหมดปิดเสียง
- ไปที่ **Setup (ตั้งค่า)** > **Audio (เสียง)** และตรวจดูให้แน่ใจว่าคุณเปิดทำงานการตั้งค่า Digital Output (เอาต์พุตดิจิตอล) ที่ถูกต้อง

สำหรับรายละเอียดเพิ่มเติม ให้ดูส่วน **การกำหนดการตั้งค่าการเล่นเสียง**

- ถ้าคุณกำลังชมวิดีโอที่สนับสนุนแชนเนลเสียงหลายแชนเนล, กดปุ่ม Option (ตัวเลือก) บนรีโมทคอนโทรล และเลือก Audio (เสียง) เพื่อให้แน่ใจว่าแชนเนลเสียงที่ต้องการแสดงขึ้น

ค่าถามที่2.ไม่ได้ยินเสียงใดๆ เลยในขณะที่กำลังเล่นไฟล์เพลง

- ตรวจดูให้แน่ใจว่าสายเคเบิลเสียงเชื่อมต่ออย่างเหมาะสม
- ถ้าสายเคเบิลเสียงเชื่อมต่อไปยัง TV ของคุณ, คุณต้องเปิด TV เพื่อเล่นไฟล์เพลง
- ถ้าสายเคเบิลเสียงเชื่อมต่อไปยังระบบสเตอริโอของคุณ, ตรวจดูให้แน่ใจว่าสเตอริโอเปิดอยู่ และคุณเลือกอินพุตสเตอริโอที่ถูกต้อง ถ้าคุณมีปัญหาในการเลือกแหล่งสัญญาณเสียงที่ถูกต้อง ให้ดูขั้นตอนที่มาพร้อมกับระบบสเตอริโอของคุณ

ค่าถามที่ 3. ไฟล์เพลงของฉันสองสามไฟล์ไม่ปรากฏขึ้น

เครื่องเล่นมีเดียสนับสนุนรูปแบบไฟล์เพลงที่เป็นที่นิยมส่วนมาก อย่างไรก็ตาม
มีอัตราบิตและอัตราการสุ่มที่หลากหลายจนเกือบจะนับไม่ถ้วน
ถ้ามีไฟล์ที่ไม่แสดงบนหน้าจอ ส่วน
มากเป็นเพราะไฟล์นั้นใช้อัตราบิตหรืออัตราการสุ่มที่ไม่สนับสนุน ใช้เฉพาะไฟล์ที่มีรูปแบบ อัตราบิต และอัตราการสุ่มที่สนับสนุนเท่านั้น

วิดีโอ

ค่าถามที่ 1. จะทำให้เล่นคำบรรยายได้อย่างไร?

O!PLAY MINI มีฟังก์ชั่น RightTxT พิเศษ ซึ่งจะตรวจจับและแสดงคำบรรยายของภาพยนตร์แบบอัจฉริยะ ถ้าคุณต้องการปิดฟังก์ชั่น RightTxT, ไปที่ **Setup (ตั้งค่า)** > **System (ระบบ)** > **RightTxT** .

อุปกรณ์เก็บข้อมูล USB

ค่าถามที่1. ไม่พบไฟล์เพลง ภาพยนตร์ หรือภาพถ่ายของฉัน

- ให้แน่ใจว่าอุปกรณ์เก็บข้อมูล USB ของคุณ (USB แฟลช/USB HDD) ไม่ได้อยู่ในโหมดสแตนด์บาย
- ให้แน่ใจว่าไฟล์เป็นรูปแบบไฟล์ที่ได้รับการสนับสนุน

ค่าถามที่2. เครื่องเล่นมีเดียไม่รู้จักอุปกรณ์เก็บข้อมูล USB ของฉัน

อุปกรณ์เก็บข้อมูล USB ของคุณอาจไม่ถูกตรวจพบ เนื่องจากมีปัญหากับไดรเวอร์ ฮาร์ดแวร์ สายไฟ สายเคเบิล หรือมีเวลาตอบสนองระบบที่ยาวนาน ลองถอดอุปกรณ์เก็บข้อมูล USB และสายไฟออกจากเครื่องเล่นมีเดียและเสียบกลับเข้าไปใหม่

รีโมทคอนโทรล

คำถามที่1. รีโมทคอนโทรลของเครื่องเล่นมีเดียไม่ทำงาน

- ตรวจดูให้แน่ใจว่าใส่แบตเตอรี่อย่างเหมาะสม
- แบตเตอรี่อาจหมด เปลี่ยนเป็นแบตเตอรี่ก้อนใหม่
- ตรวจดูให้แน่ใจว่าเส้นทางระหว่างรีโมทคอนโทรลและเครื่องเล่นมีเดียไม่มีอะไรขวางกั้น

การอัปเดตเฟิร์มแวร์

คำถามที่ 1. ฉันมีเฟิร์มแวร์เวอร์ชั่นอะไร? จะอัปเกรดได้อย่างไร?

- ตรวจสอบเวอร์ชั่นเฟิร์มแวร์ก่อนที่จะทำกระบวนการอัปเกรด ถ้าเฟิร์มแวร์เป็นเวอร์ชั่นล่าสุด คุณไม่จำเป็นต้องอัปเดตเฟิร์มแวร์
- ไปที่ **Setting (ตั้งค่า)** > **Firmware Upgrade (อัปเกรดเฟิร์มแวร์)** > **USB upgrade (อัปเกรด USB)** เพื่อดำเนิน กระบวนการอัปเกรดเฟิร์มแวร์
- ไปที่ **Setup (ตั้งค่า)** > **Firmware Upgrade (อัปเกรดเฟิร์มแวร์)** > **Version Info (ข้อมูลเวอร์ชั่น)** เพื่อค้นหาเวอร์ชั่นเฟิร์มแวร์
- ถ้าคุณยังคงไม่สามารถอัปเดตเฟิร์มแวร์ได้, ให้รีเซ็ตระบบ และดำเนิน กระบวนการอัปเดตอีกครั้ง
- คู่มือการอัปเดตเฟิร์มแวร์มีอยู่ในไฟล์ PDF (อยู่ในโฟลเดอร์เฟิร์มแวร์อัปเดต) สำหรับรายละเอียดเพิ่มเติม เยี่ยมชมไซต์สนับสนุนของ ASUS ที่ http://support.asus.com/
- ถ้าอุปกรณ์ O!Play HD2 ถูกปิด หรือถูกตัดพลังงานเข้าระหว่างการติดตั้งซอฟต์แวร์ การอัปเดตจะล้มเหลว ถ้า O!Play HD2 ไม่สามารถเปิดเครื่องได้ คุณจะจำเป็นต้องรีเซ็ตอุปกรณ์ การทำเช่นนี้จะกู้คืนอุปกรณ์กลับเป็นการตั้งค่าเริ่มต้นของอุปกรณ์ ที่จุดนี้ คุณสามารถพยายามอัปเดตเฟิร์มแวร์อีกครั้งได้

การทำงาน/ฟังก์ชั่นล้มเหลว

คำถามที่ 1. การทำงาน/ฟังก์ชั่นล้มเหลวบนเครื่องเล่นมีเดีย HD ของฉัน ฉันจะทำอย่างไร?

- ถอดอะแดปเตอร์ AC จากแหล่งพลังงาน จากนั้นเสียบปลั๊กอีกครั้ง
- ใช้วัตถุปลายแหลม กดปุ่มรีเซ็ตซึ่งอยู่ที่แผงด้านหลัง
- ถ้าคุณยังคงมีปัญหาเดิมอยู่ ให้ติดต่อฝ่ายสนับสนุนด้านเทคนิคของ ASUS

ค่าถามที่ 2. ทำไมจึงใช้เวลาครู่หนึ่งเพื่อเข้าสู่หน้าจอ ภาพยนตร์, เพลง หรือภาพถ่าย จากหน้าจอหลัก?

เมื่อคุณเชื่อมต่ออุปกรณ์เก็บข้อมูล USB, ฮาร์ดดิสก์ หรือการ์ดหน่วยความจำใหม่ HD มีเดีย เพลเยอร์ของคุณจะสแกนและทำดัชนีของไฟล์ที่เก็บบนอุปกรณ์เหล่านี้ ตามวันที่ของไฟล์โดยอัตโนมัติ นี่ทำให้คุณไม่สามารถเข้าไปยังหน้าจอ **Movies (ภาพยนตร์)**, **Music (เพลง)** หรือ **Photo (ภาพถ่าย)** จากหน้าจอหลักได้อย่างรวดเร็ว

เพื่อปิดทำงานฟังก์ชั่นการทำดัชนี และเข้าสู่หน้าจอ **Movies (ภาพยนตร์)**, **Music (เพลง)** หรือ **Photo (ภาพถ่าย)** อย่างรวดเร็ว ให้กดปุ่ม หยุด ◉ และเลื่อนไปยัง **File Manager (ตัวจัดการไฟล์)** เพื่อเรียกดูไฟล์มีเดียทั้งหมดในอุปกรณ์ของคุณ

ในการปิดฟังก์ชั่นสแกนอัตโนมัติ, ให้ไปที่ **Setup (ตั้งค่า)** > **System (ระบบ)** > **Scan Storage (สแกนที่เก็บข้อมูล)** > **Auto Scan Off (ปิดการสแกนอัตโนมัติ)**

ค่าถามที่ 3. เวลาในการคัดลอกไฟล์ไม่ถูกต้อง

เมื่อคุณใช้ฟังก์ชั่นคัดลอกไฟล์ของมีเดีย เพลเยอร์ของคุณ เครื่องอาจไม่บันทึก และอาจไม่แสดงเวลาที่ถูกต้องซึ่งไฟล์ถูกคัดลอกไปยังมีเดีย เพลเยอร์ของคุณ

ข้อมูลเพิ่มเติม

สามารถหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ HD มีเดีย เพลเยอร์ได้อย่างไร?

- **คู่มือผู้ใช้ในแผ่น CD สนับสนุน**
  สำหรับรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้คุณสมบัติต่างๆ ของ HD มีเดีย เพลเยอร์ของคุณ ให้ดูคู่มือผู้ใช้ที่ให้มาในแผ่น CD สนับสนุน

- **ไซต์สนับสนุนของ ASUS**
  ดาวน์โหลดเฟิร์มแวร์ ไดรเวอร์ และยูทิลิตี้ล่าสุดจากเว็บไซต์สนับสนุนของ ASUS ที่ http://support.asus.com

ภาคผนวก

ประกาศ

REACH

เราเผยแพร่สารเคมีที่ใช้ในผลิตภัณฑ์ของเราซึ่งสอดคล้องกับเฟรมเวิร์กของข้อบังคับ REACH (การลงทะเบียน, การประเมิน, การอนุมัติ และข้อจำกัดของสารเคมี) ไว้ที่เว็บไซต์ ASUS REACH ที่ **http://csr.asus.com/english/index.aspx**.

ถ้อยแถลงของคณะกรรมการการสื่อสารแห่งชาติ

อุปกรณ์นี้สอดคล้องกับส่วนที่ 15 ของกฎข้อบังคับ FCC การทำงานต้องเป็นไปตามเงื่อนไขสองข้อต่อไปนี้:

- อุปกรณ์นี้ต้องไม่ก่อให้เกิดการรบกวนที่เป็นอันตราย
- อุปกรณ์ต้องสามารถทนต่อการรบกวนใดๆ รวมทั้งการรบกวนที่อาจก่อให้เกิดการทำงานที่ไม่พึงประสงค์

อุปกรณ์นี้ได้รับการทดสอบ และพบว่าสอดคล้องกับข้อจำกัดของอุปกรณ์ดิจิตอลคลาส B ซึ่งเป็นไปตามส่วนที่ 15 ของกฎข้อบังคับของ FCC ข้อจำกัดเหล่านี้ได้รับการออกแบบเพื่อให้การป้องกันที่เหมาะสมต่อการรบกวนที่เป็นอันตรายในการติดตั้งบริเวณที่พักอาศัย อุปกรณ์นี้สร้าง ใช้ และสามารถแผ่พลังงานความถี่คลื่นวิทยุ และถ้าไม่ได้ติดตั้งและใช้อย่างเหมาะสมตามที่ระบุในขั้นตอนการใช้งานของผู้ผลิต อาจก่อให้เกิดการรบกวนที่เป็นอันตรายต่อการสื่อสารวิทยุ อย่างไรก็ตาม ไม่มีการรับประกันว่าการรบกวนจะไม่เกิดขึ้นในกรณีที่ติดตั้งอย่างเหมาะสม ถ้าอุปกรณ์นี้ก่อให้เกิดการรบกวนกับบริการการสื่อสารต่อวิทยุหรือการรับโทรทัศน์ ซึ่งสามารถทราบได้โดยการเปิดและปิดอุปกรณ์ คุณควรพยายามแก้ไขการรบกวนโดยใช้วิธีดังต่อไปนี้หนึ่งหรือหลายวิธีร่วมกัน:

- ปรับทิศทางหรือเปลี่ยนสถานที่ของเสาอากาศรับสัญญาณ
- เพิ่มระยะห่างระหว่างอุปกรณ์และเครื่องรับสัญญาณ
- เชื่อมต่ออุปกรณ์ลงในเต้าเสียบในวงจรที่แตกต่างจากที่ใช้เสียบเครื่องรับอยู่
- ปรึกษาตัวแทนจำหน่าย หรือช่างเทคนิควิทยุ/โทรทัศน์ที่มีประสบการณ์เพื่อขอความช่วยเหลือ

การเปลี่ยนแปลงหรือดัดแปลงใดๆ ที่ไม่ได้รับการเห็นชอบโดยองค์กรที่มีหน้าที่รับผิดชอบเรื่องความสอดคล้อง จะทำให้สิทธิ์ในการใช้อุปกรณ์นี้ของผู้ใช้สิ้นสุด

ถ้อยแถลงของกระทรวงสื่อสารของแคนาดา

อุปกรณ์ดิจิตอลนี้ส่งสัญญาณรบกวนทางคลื่นวิทยุออกจากตัวอุปกรณ์ดิจิตอลไม่เกินข้อจำกัดคลาส B ที่มีการกำหนดไว้ในกฎระเบียบการรบกวนทางวิทยุ ของกระทรวงสื่อสารของแคนาดา

อุปกรณ์ดิจิตอลคลาส B นี้สอดคล้องกับมาตรฐานแคนาดา ICES-003

ใบอนุญาตสาธารณะทั่วไป GNU

ข้อมูลการอนุญาต

ผลิตภัณฑ์นี้ประกอบด้วยซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ของบุคคลที่สามที่ได้รับอนุญาตภายใต้เงื่อนไขของใบอนุญาตสาธารณะทั่วไป GNU โปรดดูใบอนุญาตสาธารณะทั่วไป GNU สำหรับข้อตกลงและเงื่อนไขที่แน่นอนของใบอนุญาตนี้ เรารวมสำเนาของ GPL ไปกับแผ่น CD ทุกแผ่นที่ส่งมอบไปกับผลิตภัณฑ์ของเรา การอัปเดตเฟิร์มแวร์ในอนาคตทั้งหมดจะให้มาพร้อมกับซอร์สโค้ดที่เกี่ยวข้อง โปรดเยี่ยมชมเว็บไซต์ของเราสำหรับข้อมูลที่อัปเดต โปรดทราบว่า เราไม่ได้เสนอการสนับสนุนโดยตรงสำหรับการจัดจำหน่าย

ใบอนุญาตสาธารณะทั่วไป GNU

เวอร์ชั่น 2, มิถุนายน 1991

ลิขสิทธิ์ถูกต้อง (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.,

59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA

ทุกคนได้รับอนุญาตให้คัดลอกและแจกจ่ายสำเนาแบบคำต่อคำของเอกสารใบอนุญาตนี้ แต่ไม่อนุญาตให้ทำการเปลี่ยนแปลง

บทนำ

ใบอนุญาตสำหรับซอฟต์แวร์ส่วนใหญ่มักได้รับการออกแบบให้จำกัดอิสรภาพในการแบ่งปันและเปลี่ยนแปลงซอฟต์แวร์ ในทางตรงข้าม ใบอนุญาตสาธารณะทั่วไป GNU มีวัตถุประสงค์เพื่อรับประกันอิสรภาพในการแบ่งปัน และเปลี่ยนแปลงซอฟต์แวร์ฟรี -- เพื่อให้มั่นใจว่าซอฟต์แวร์จะไม่มีค่าใช้จ่ายสำหรับผู้ใช้ทุกคน ใบอนุญาตสาธารณะทั่วไปนี้ใช้สำหรับซอฟต์แวร์ส่วนใหญ่ของ Free Software Foundation และโปรแกรมอื่นๆ ซึ่งผู้เขียนอนุญาตให้ใช้ (ซอฟต์แวร์ของ Free Software Foundation อื่นๆ บางตัวได้รับความคุ้มครองโดยใบอนุญาตสาธารณะทั่วไปของ GNU Library แทน) คุณสามารถใช้ใบอนุญาตนี้กับโปรแกรมของคุณได้ด้วยเช่นกัน

เมื่อเรากล่าวถึงซอฟต์แวร์ฟรี เรากำลังหมายถึงอิสรภาพ ไม่ใช่ราคา ใบอนุญาตสาธารณะทั่วไปของเราได้รับการออกแบบมาเพื่อให้มั่นใจว่าคุณมีอิสรภาพในการแจกจ่ายสำเนาของซอฟต์แวร์ฟรี (และคิดค่าใช้จ่ายในการให้บริการนี้ได้ถ้าคุณต้องการ), เพื่อให้มั่นใจว่าคุณได้รับซอร์สโค้ด หรือสามารถรับโค้ดได้ถ้าคุณต้องการ, เพื่อให้มั่นใจว่าคุณสามารถเปลี่ยนแปลงซอฟต์แวร์ หรือใช้ส่วนต่างๆ ของซอฟต์แวร์ในโปรแกรมฟรีใหม่ๆ; และเพื่อให้มั่นใจว่าคุณทราบว่าคุณสามารถทำสิ่งเหล่านี้ได้

เพื่อปกป้องสิทธิ์ของคุณ เราจำเป็นต้องสร้างข้อจำกัดที่ห้ามให้ผู้อื่นปฏิเสธสิทธิ์เหล่านี้ต่อคุณ หรือเพื่อขอให้คุณสละสิทธิ์ต่างๆ ข้อจำกัดเหล่านี้หมายความถึงความรับผิดชอบบางอย่างสำหรับคุณ ถ้าคุณเผยแพร่สำเนาของซอฟต์แวร์ หรือถ้าคุณดัดแปลงซอฟต์แวร์

ตัวอย่างเช่น ถ้าคุณเผยแพร่สำเนาของโปรแกรมหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นการให้เปล่า หรือคิดค่าธรรมเนียม คุณต้องให้สิทธิ์ทั้งหมดที่คุณมีกับผู้รับ คุณต้องทำให้แน่ใจว่าพวกเขาได้รับ หรือสามารถรับซอร์สโค้ดได้ด้วย และคุณต้องแสดงให้พวกเขาทราบถึงเงื่อนไขเหล่านี้ เพื่อที่พวกเขาจะทราบถึงสิทธิ์ของตนเอง

เราปกป้องสิทธิ์ของคุณใน 2 ขั้นตอน: (1) ให้ลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ และ (2) เสนอใบอนุญาตนี้กับคุณ ซึ่งให้อนุญาตตามกฎหมายแก่คุณในการคัดลอก, แจกจ่าย และ/หรือดัดแปลงซอฟต์แวร์

นอกจากนี้ เพื่อเป็นการป้องกันผู้เขียนแต่ละคนและพวกเรา เราต้องการสร้างความมั่นใจว่าทุกคนเข้าใจว่าไม่มีการรับประกันใดๆ สำหรับซอฟต์แวร์ฟรีนี้ ถ้าซอฟต์แวร์ได้รับการดัดแปลงโดยผู้อื่น และถูกส่งต่อไป เราต้องการให้ผู้รับทราบว่า สิ่งที่พวกเขาได้รับไม่ใช่ต้นฉบับ ดังนั้นปัญหาใดๆ ที่เกิดจากผู้อื่นจะไม่ส่งผลกระทบถึงความมีชื่อเสียงของผู้เขียนดั้งเดิม

โปรแกรมฟรีต่างๆ ได้ถูกคุกคามอย่างต่อเนื่องโดยสิทธิบัตรซอฟต์แวร์ เราต้องการหลีกเลี่ยงความเสี่ยงที่ผู้ที่นำโปรแกรมฟรีมาเผยแพร่ต่อจะจดสิทธิบัตรของตนเอง ทำให้โปรแกรมเป็นของส่วนบุคคล ในการป้องกันความเสี่ยงนี้ เราจึงต้องทำความเข้าใจให้ชัดเจนว่า สิทธิบัตรจะต้องถูกออกให้กับทุกๆ คนฟรี หรือไม่ก็ไม่ออกเลย

เงื่อนไขและข้อตกลงฉบับย่อ เกี่ยวกับการคัดลอก การเผยแพร่ต่อ และการแก้ไขเป็นไปตามด้านล่าง

เงื่อนไข & ข้อตกลงสำหรับการคัดลอก การเผยแพร่ต่อ และการแก้ไข

0. ใบอนุญาตนี้ใช้ได้กับโปรแกรมใดๆ หรืองานอื่นๆ ซึ่งประกอบด้วยถ้อยแถลงที่ประกาศโดยเจ้าของลิขสิทธิ์ ระบุว่าซอฟต์แวร์นี้อาจเผยแพร่ได้ภายใต้เงื่อนไขและข้อตกลงในใบอนุญาตการใช้งานสาธารณะทั่วไป "โปรแกรม" ด้านล่าง หมายถึง โปรแกรมหรืองาน และ "งานที่ใช้โปรแกรมนั้นเป็นพื้นฐาน" ซึ่งหมายรวมถึงโปรแกรมหรืองานอนุพันธ์ใดๆ ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์: นั่นคือ งานที่ประกอบด้วยโปรแกรมหรือส่วนหนึ่งของโปรแกรม ไม่ว่าจะเหมือนกันหรือที่มีการแก้ไข และ/หรือแปลไปเป็นภาษาอื่น (จากนี้ต่อไป การแปลจะถูกรวมอยู่โดยไม่มีข้อจำกัดในคำว่า "การแก้ไข") ผู้รับใบอนุญาตแต่ละรายจะใช้แทนคำว่า "คุณ"

กิจกรรมที่นอกเหนือจากการคัดลอก การเผยแพร่ และการแก้ไข ไม่ได้รับการคุ้มครองในใบอนุญาตนี้ กิจกรรมดังกล่าวไม่รวมอยู่ในขอบเขต การรันโปรแกรมนี้ไม่ถือว่ามีการจำกัดสิทธิ์ และเอาต์พุตจากโปรแกรมถูกรวมก็ต่อเมื่อเนื้อหาประกอบด้วยงานที่ใช้โปรแกรมนี้เป็นพื้นฐาน (ไม่ขึ้นอยู่กับว่าสิ่งนั้นถูกสร้างจากการรันโปรแกรมหรือไม่) จะใช่หรือไม่ขึ้นอยู่กับสิ่งที่โปรแกรมทำ

1. คุณอาจจะคัดลอกและเผยแพร่ชุดสำเนาซอร์สโค้ดในลักษณะที่คุณได้รับ ในสื่อใดๆ ถ้าคุณได้เผยแพร่ชุดสำเนาของข้อความลิขสิทธิ์ และข้อความการไม่รับประกันอย่างชัดเจนและเหมาะสม; มีการประกาศข้อความตามใบอนุญาตฉบับนี้อย่างสมบูรณ์ และไม่มีการรับประกันใดๆ; รวมทั้งมอบสำเนาใบอนุญาตนี้แก่ผู้รับไปพร้อมกับโปรแกรม

   คุณสามารถคิดค่าธรรมเนียมในการโอนสำเนา และคุณอาจให้บริการรับประกันการป้องกันสำเนาเสียหายโดยการคิดค่าธรรมเนียม

2. คุณอาจแก้ไขสำเนาของโปรแกรมหรือส่วนหนึ่งส่วนใด เพื่อสร้างงานที่ใช้โปรแกรมนี้เป็นพื้นฐาน และคัดลอกสำเนาหรือเผยแพร่โปรแกรมหรืองานที่แก้ไขภายใต้เงื่อนไขในส่วนที่ 1 ด้านบนได้ ถ้าคุณดำเนินการอย่างสอดคล้องตามเงื่อนไขเหล่านี้

   a) คุณต้องดำเนินการให้ไฟล์ที่แก้ไขรวมเอาประกาศที่สำคัญที่ระบุว่า คุณได้เปลี่ยนแปลงไฟล์ และวันที่ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลง

   b) คุณต้องดำเนินการให้งานใดๆ ที่คุณแจกจ่ายหรือเผยแพร่ ทั้งแบบทั้งหมดหรือเพียง บางส่วน ที่ประกอบด้วย หรือได้รับจากโปรแกรม หรือส่วนใดๆ ให้ได้รับอนุญาตทั้งหมดโดยไม่มีค่าใช้จ่ายไปยังบุคคลที่สามทั้งหมด ภายใต้เงื่อนไขของใบอนุญาตนี้

   c) ถ้าโปรแกรมที่แก้ไขจำเป็นต้องอ่านคำสั่งอย่างอินเตอร์แอกทีฟเมื่อรัน คุณจะต้องดำเนินการแสดงผลหรือพิมพ์ประกาศลิขสิทธิ์ที่เหมาะสมว่า โปรแกรมนี้ไม่มีการรับประกันใดๆ โดยแสดงผลเมื่อเริ่มรันการใช้อินเตอร์แอกทีฟดังกล่าวในลักษณะปกติ (หรือ คุณสามารถบอกได้ว่า คุณเป็นผู้ให้การรับประกัน) และผู้ใช้เหล่านั้นอาจเผยแพร่โปรแกรมภายใต้เงื่อนไขเหล่านี้ และแจ้งผู้ใช้ถึงวิธีการดูใบอนุญาตการใช้งานนี้ (ข้อยกเว้น: ถ้าโปรแกรมนี้เป็นแบบอินเตอร์แอกทีฟและโดยปกติก็ไม่มีการพิมพ์ประกาศดังกล่าวอยู่แล้ว งานของคุณที่ใช้โปรแกรมนี้เป็นพื้นฐานก็ไม่จำเป็นต้องพิมพ์ประกาศ)

   ข้อกำหนดเหล่านี้ใช้ได้กับงานแก้ไขทั้งหมด ส่วนที่ระบุได้ของชิ้นงานที่ไม่ได้มาจากโปรแกรม และสามารถพิจารณาเป็นงานแยกอิสระในตัวเอง งานอิสระดังกล่าวไม่จำเป็นต้องขึ้นกับใบอนุญาตและเงื่อนไขนี้ หากมีการเผยแพร่ชิ้นงานนั้นแยกต่างหาก แต่เมื่อคุณเผยแพร่ส่วนเดียวกันเป็นส่วนหนึ่งของงานทั้งหมดซึ่งเป็นงานที่ใช้โปรแกรมนี้เป็นพื้นฐาน การเผยแพร่ทั้งหมดจะต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขของใบอนุญาตนี้ ซึ่งเงื่อนไขที่มีต่อผู้รับอนุญาตอื่นๆ จะครอบคลุมงานทั้งหมดและทุกส่วน ไม่ว่าผู้ใดจะเป็นผู้เขียนงานดังกล่าว

ดังนั้น วัตถุประสงค์ของส่วนนี้มิได้ต้องการกล่าวอ้างถึงสิทธิ์หรือท้าทายสิทธิ์ของคุณเกี่ยวกับงานที่เขียนโดยคุณ แต่มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้สิทธิ์ในการควบคุมการเผยแพร่ชิ้นงานอนุพันธ์หรืองานที่ใช้โปรแกรมนี้เป็นพื้นฐาน

นอกจากนั้น การรวบรวมงานอื่นๆ ที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับโปรแกรมนี้ เข้ามากับโปรแกรมนี้ (หรือเข้ากับงานที่ใช้โปรแกรมนี้เป็นพื้นฐาน) เพื่อจัดเก็บลงในสื่อจัดเก็บหรือสื่อเผยแพร่ต่างๆ มิได้ทำให้งานอื่นๆ ต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขการใช้งานฉบับนี้

3. คุณสามารถทำสำเนาและเผยแพร่โปรแกรมนี้ (หรืองานที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมนี้ภายใต้ส่วนที่ 2) ในรูปแบบของออบเจ็กต์โค้ดหรือรูปแบบที่รันได้ ภายใต้เงื่อนไขของส่วนที่ 1 และ 2 ด้านบน ถ้าคุณปฏิบัติตามข้อใดข้อหนึ่งดังต่อไปนี้:

a) รวมซอร์สโค้ดที่เครื่องอ่านได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งจะต้องถูกเผยแพร่ภายใต้เงื่อนไขของส่วนที่ 1 และ 2 ด้านบน ในสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนซอฟต์แวร์ หรือ

b) รวมเข้ากับข้อเสนอที่เป็นลายลักษณ์อักษร ใช้ได้อย่างน้อยสามปี เพื่อให้กับบุคคลที่สาม โดยการคิดค่าธรรมเนียมไม่มากกว่าต้นทุนของการเผยแพร่ซอร์สสำเนาซอร์สโค้ดที่เครื่องของคุณได้อย่างสมบูรณ์ เพื่อเผยแพร่ภายใต้เงื่อนไขของส่วนที่ 1 และ 2 ด้านบน ในสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนซอฟต์แวร์ หรือ

c) รวมเข้ากับข้อมูลที่คุณได้รับเพื่อเผยแพร่ซอร์สโค้ดดังกล่าว (ทางเลือกนี้ได้รับอนุญาตเฉพาะการเผยแพร่ที่ไม่ใช่เชิงพาณิชย์ และได้รับอนุญาตก็ต่อเมื่อคุณได้รับโปรแกรมในรูปแบบออบเจ็กต์โค้ดหรือรูปแบบรันได้ พร้อมข้อเสนอดังกล่าวตามส่วนย่อย b ด้านบน)

ซอร์สโค้ดสำหรับงานหมายถึงรูปแบบที่ต้องการของงานเพื่อการแก้ไข สำหรับงานที่รันได้ทันที ซอร์สโค้ดที่สมบูรณ์หมายถึงซอร์สโค้ดสำหรับทุกโมดูลที่มีรวมถึงไฟล์อินเตอร์เฟซเดฟฟินิชั่นที่เกี่ยวข้อง รวมสคริปต์ที่ใช้ในการควบคุมการคอมไพล์ และการติดตั้งของโปรแกรมดังกล่าว อย่างไรก็ตาม มีข้อยกเว้นพิเศษคือ ซอร์สโค้ดที่เผยแพร่ไม่จำเป็นต้องรวมสิ่งที่เผยแพร่ตามปกติ (ไม่ว่าจะเป็นซอร์สหรือรูปแบบไบนารี) พร้อมองค์ประกอบหลัก (คอมไพลเลอร์ เคอร์เนล และอื่นๆ) ของระบบปฏิบัติการ ซึ่งโปรแกรมรัน ยกเว้นว่าองค์ประกอบดังกล่าวรวมมากับโปรแกรม

ถ้าการเผยแพร่โปรแกรมหรือออบเจ็กต์โค้ดมีการเสนอการเข้าถึงสำเนาจากตำแหน่งที่กำหนด ให้ถือว่าข้อเสนอดังกล่าวเท่ากับการเข้าถึงสำเนาของซอร์สโค้ดจากที่เดียวกัน นับเป็นการเผยแพร่ซอร์สโค้ด แม้ว่า บุคคลที่สามมิได้ถูกบังคับให้คัดลอกซอร์สพร้อมกับออบเจ็กต์โค้ด

4. ห้ามคัดลอก แก้ไข ให้ใบอนุญาตต่อ หรือเผยแพร่โปรแกรม ยกเว้นว่าจะให้อย่างชัดแจ้งภายใต้ใบอนุญาตนี้ ความพยายามในการคัดลอก แก้ไข ให้ใบอนุญาตต่อหรือเผยแพร่โปรแกรมนี้จะถือเป็นโมฆะ และจะเป็นการยุติสิทธิ์ของคุณภายใต้ใบอนุญาตนี้ อย่างไรก็ตาม ฝ่ายที่ได้รับสำเนา หรือสิทธิ์ จากคุณภายใต้ใบอนุญาตนี้ จะไม่มีการยกเลิกใบอนุญาตตราบใดที่ฝ่ายดังกล่าวปฏิบัติตามเงื่อนไขและข้อกำหนดอย่างสมบูรณ์

5. คุณไม่จำเป็นต้องยอมรับเงื่อนไขนี้ ตราบใดที่คุณยังไม่ได้ลงนาม อย่างไรก็ตาม ไม่มีการอนุญาตให้คุณแก้ไขหรือเผยแพร่โปรแกรมหรืองานอนุพันธ์ของโปรแกรมนี้ การดำเนินการเหล่านั้นถูกห้ามตามกฎหมาย ถ้าคุณยังไม่ได้ยอมรับเงื่อนไขและข้อตกลงนี้ ดังนั้น ถ้าคุณแก้ไขหรือเผยแพร่โปรแกรมนี้ (หรืองานที่ใช้โปรแกรมนี้เป็นพื้นฐาน) นั่นแสดงว่าคุณยอมรับใบอนุญาตการใช้งานนี้ รวมถึงเงื่อนไขและข้อตกลงของการทำสำเนา เผยแพร่ หรือแก้ไขโปรแกรมหรืองานที่ใช้โปรแกรมเป็นพื้นฐาน
6. ทุกครั้งที่คุณเผยแพร่โปรแกรมนี้ (หรืองานที่ใช้โปรแกรมนี้เป็นพื้นฐาน) จะถือว่าผู้รับได้รับใบอนุญาตจากผู้ออกใบอนุญาตโดยอัตโนมัติ ในการกระทำการคัดลอก เผยแพร่ หรือแก้ไขโปรแกรมตามเงื่อนไขและข้อตกลงเหล่านี้ คุณไม่สามารถกำหนดข้อจำกัดเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้สิทธิ์ของผู้รับตามที่ได้รับอนุญาตในที่นี้ คุณไม่ต้องรับผิดชอบในการบังคับให้บุคคลที่สามปฏิบัติตามเงื่อนไขและข้อตกลงในใบอนุญาตฉบับนี้
7. ถ้า ตามผลของการพิจารณาในชั้นศาล หรือการพิจารณาข้อกล่าวหาเกี่ยวกับการละเมิดสิทธิบัตร หรือสำหรับเหตุผลอื่นๆ ใดๆ (แต่ไม่จำกัดอยู่ที่ประเด็นปัญหาด้านสิทธิบัตร) เงื่อนไขจะถูกบังคับใช้กับคุณ (ไม่ว่าจะตามคำสั่งศาล ข้อตกลง หรืออื่นๆ) แม้จะขัดแย้งกับเงื่อนไขของใบอนุญาตนี้ สิ่งเหล่านั้นจะไม่มีผลให้คุณไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไขของใบอนุญาตนี้ ถ้าคุณไม่สามารถเผยแพร่โปรแกรมให้เป็นไปตามระเบียบปฏิบัติภายใต้ใบอนุญาตนี้ และระเบียบปฏิบัติที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ผลที่เกิดขึ้นตามมาก็คือ คุณจะไม่สามารถเผยแพร่โปรแกรมได้เลย ตัวอย่างเช่น ถ้าใบอนุญาตสิทธิบัตรไม่อนุญาตให้คุณเผยแพร่ต่อโดยไม่เก็บเงินค่าธรรมเนียมของโปรแกรมโดยผู้ที่ได้รับสำเนาโดยตรงหรือโดยทางอ้อมผ่านคุณ ในกรณีนี้ วิธีเดียวที่คุณสามารถปฏิบัติให้เป็นไปตามระเบียบของใบอนุญาตก็คือ ระงับการเผยแพร่โปรแกรมทั้งหมด

   ถ้าเรื่องหนึ่งเรื่องใดของส่วนนี้ใช้งานไม่ได้ หรือไม่สามารถบังคับใช้ได้ภายใต้สถานการณ์หนึ่งๆ เรื่องที่เหลือของส่วนนี้ยังคงถูกบังคับใช้ และส่วนนี้ทั้งหมดก็ยังบังคับใช้งานได้ในสถานการณ์อื่นๆ

   ไม่ใช่วัตถุประสงค์ของส่วนนี้ที่จะให้คุณละเมิดสิทธิบัตรหรือสิทธิ์ในทรัพย์สินอื่นๆ หรือท้าทายความถูกต้องของข้อกล่าวอ้าง ส่วนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อป้องกันความถูกต้องสมบูรณ์ของระบบการเผยแพร่ซอฟต์แวร์ฟรีนี้ ซึ่งได้รับการนำไปปฏิบัติโดยผู้ให้ใบอนุญาตสาธารณะ มีผู้คนจำนวนมากที่มีส่วนร่วมในการสร้างซอฟต์แวร์ที่เผยแพร่ผ่านระบบนั้น ตามมาตรฐานการใช้งานของระบบดังกล่าว และก็ขึ้นอยู่กับผู้สร้าง/ผู้บริจาค ที่จะตัดสินใจว่าต้องการเผยแพร่ซอฟต์แวร์ผ่านระบบอื่นๆ ผู้รับใบอนุญาตไม่สามารถเลือกได้

   ส่วนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทำให้เกิดความชัดเจนว่าอะไรที่เป็นผลต่อเนื่องของส่วนที่เหลือของของใบอนุญาตนี้
8. ถ้าการเผยแพร่ และ/หรือการใช้โปรแกรมถูกจำกัดในบางประเทศ ไม่ว่าจะโดยสิทธิบัตรหรืออินเตอร์เฟซที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง ผู้ถือลิขสิทธิ์เดิมซึ่งใส่โปรแกรมภายใต้ใบอนุญาตฉบับนี้อาจจะเพิ่มขีดจำกัดการเผยแพร่แยกตามภูมิภาค โดยไม่รวมถึงประเทศเหล่านั้น ทั้งนี้ เพื่อที่ว่าการเผยแพร่นั้นจะได้ถูกอนุญาตเฉพาะในหรือท่ามกลางประเทศที่ไม่ได้ยกเว้น ในกรณีดังกล่าว ใบอนุญาตนี้รวมขีดจำกัดเหมือนกับที่เขียนในส่วนเนื้อความของใบอนุญาตฉบับนี้

9. Free Software Foundation อาจเผยแพร่เวอร์ชั่นแก้ไขและ/หรือเวอร์ชั่นใหม่ของใบอนุญาตสาธารณะทั่วไปเป็นบางครั้งบางคราว เวอร์ชั่นใหม่ดังกล่าวจะคล้ายกับเวอร์ชั่นปัจจุบัน แต่อาจแตกต่างในรายละเอียด โดยมุ่งเน้นที่การแก้ไขปัญหาหรือข้อกังวลต่างๆ

   แต่ละเวอร์ชั่นถูกให้หมายเลขเวอร์ชั่นที่แตกต่างกัน ถ้าโปรแกรมระบุหมายเลขเวอร์ชั่นของใบอนุญาตนี้ ซึ่งใช้ได้กับโปรแกรมนี้และ "เวอร์ชั่นใดๆ ในภายหลัง" คุณมีตัวเลือกเกี่ยวกับเงื่อนไขและข้อตกลงดังต่อไปนี้ ไม่ว่าจะเป็นเวอร์ชั่นนั้น หรือเวอร์ชั่นภายหลัง ซึ่งเผยแพร่โดย Free Software Foundation ถ้าโปรแกรมไม่ได้ระบุหมายเลขเวอร์ชั่นของใบอนุญาตนี้ คุณอาจจะเลือกเวอร์ชั่นใดๆ ที่เผยแพร่โดย Free Software Foundation

10. ถ้าคุณต้องการรวมส่วนของโปรแกรมลงในโปรแกรมฟรีอื่นๆ ซึ่งมีเงื่อนไขการเผยแพร่ที่แตกต่าง ให้เขียนจดหมายถึงเจ้าของเพื่อขออนุญาต สำหรับซอฟต์แวร์ซึ่งลิขสิทธิ์ถูกต้องโดย Free Software Foundation ให้เขียนจดหมายถึง Free Software Foundation บางครั้ง เรามีข้อยกเว้นสำหรับซอฟต์แวร์ดังกล่าว การตัดสินใจของเราจะถูกชี้นำโดยเป้าหมายสองเป้าหมาย นั่นคือ การสงวนสถานะฟรีขององค์ประกอบทั้งหมดของซอฟต์แวร์ฟรี และการส่งเสริมการแบ่งปันและการนำซอฟต์แวร์กลับมาใช้ใหม่

การไม่รับประกัน

11 เนื่องจากโปรแกรมนี้ได้รับอนุญาตให้ใช้งานฟรี จึงไม่มีการรับประกันสำหรับโปรแกรม ตามขอบเขตที่อนุญาตโดยกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ยกเว้นว่า เมื่อมีการระบุเป็นลายลักษณ์อักษรว่า ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ และ/หรือ บุคคลอื่นๆ ให้โปรแกรมตาม "ลักษณะที่เป็น" โดยไม่มีการรับประกัน ไม่ว่าจะโดยชัดแจ้งหรือเป็นนัย แต่ไม่จำกัดอยู่ที่ การรับประกันแบบเป็นนัยเกี่ยวกับความสามารถเชิงพาณิชย์ และความเหมาะสมในการใช้งานตามวัตถุประสงค์เฉพาะ คุณเป็นผู้รับผิดชอบความเสี่ยงทั้งหมดตามคุณภาพและความสามารถของโปรแกรม ถ้าพบว่าโปรแกรมมีข้อบกพร่อง คุณจะเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายของการบริการ การซ่อม หรือการแก้ไขที่จำเป็นทั้งหมด

12 ไม่มีกรณีใดๆ ที่กำหนดโดยกฎหมายหรือได้รับความเห็นชอบร่วมกันตามลายลักษณ์อักษรที่ผู้ถือลิขสิทธิ์ หรือบุคคลอื่นๆ ที่อาจแก้ไข และ/หรือเผยแพร่โปรแกรมตามการอนุญาตข้างต้น จะต้องรับผิดชอบต่อความเสียหาย รวมถึง ความเสียหายพิเศษ อุบัติเหตุ หรือความเสียหายที่เป็นผลต่อเนื่อง อันเกิดจากการใช้หรือไม่สามารถใช้โปรแกรม (รวมถึง แต่ไม่จำกัดอยู่ที่ ความเสียหายของข้อมูลหรือข้อมูลได้รับการแสดงผลอย่างไม่ถูกต้อง หรือความเสียหายที่คุณหรือบุคคลที่สามได้รับ หรือความล้มเหลวของโปรแกรมในการทำงานร่วมกับโปรแกรมอื่นๆ) แม้ว่า ผู้ถือลิขสิทธิ์หรือฝ่ายอื่นได้รับการแนะนำถึงความเป็นไปได้ในการเกิดความเสียหายดังกล่าว

การสิ้นสุดของเงื่อนไขและข้อตกลง

ข้อมูลการติดต่อกับ ASUS

ASUSTeK COMPUTER INC.

แอดเดรส	5 Li-Te Road, Peitou, Taipei, Taiwan 11259
โทรศัพท์	+886-2-2894-3447
แฟกซ์	+886-2-2890-7798
อีเมล	info@asus.com.tw
เว็บไซต์	www.asus.com.tw

ฝ่ายสนับสนุนด้านเทคนิค

โทรศัพท์	+86-21-38429911
ฝ่ายสนับสนุนออนไลน์	support.asus.com

ASUS COMPUTER INTERNATIONAL (อเมริกา)

แอดเดรส	800 Corporate Way, Fremont, CA 94539, USA
โทรศัพท์	+1-510-739-3777
แฟกซ์	+1-510-608-4555
เว็บไซต์	usa.asus.com

ฝ่ายสนับสนุนด้านเทคนิค

โทรศัพท์	+1-812-282-2787
ฝ่ายสนับสนุนทางแฟกซ์	+1-812-284-0883
ฝ่ายสนับสนุนออนไลน์	support.asus.com

ASUS COMPUTER GmbH (เยอรมันนี และออสเตรีย)

แอดเดรส	Harkort Str. 21-23, D-40880 Ratingen, Germany
แฟกซ์	+49-2102-959911
เว็บไซต์	www.asus.de
การติดต่อออนไลน์	www.asus.de/sales

ฝ่ายสนับสนุนด้านเทคนิค

โทรศัพท์เกี่ยวกับส่วนประกอบ	+49-1805-010923
ระบบ/โน้ตบุ๊ค/Eee/LCD โทรศัพท์	+49-1805-010920
แฟกซ์สนับสนุน	+49-2102-9599-11
ฝ่ายสนับสนุนออนไลน์	support.asus.com

*** EUR 0.14/นาที จากสายภาคพื้นดินของเยอรมัน;**
EUR 0.42/นาที จากโทรศัพท์มือถือ